CUADERNILLO

COMUNIDADES DIGITALES

GEEKS Y GAMERS

Colombia Digital

SOCIEDAD

Comunidades Digitales:

Geeks y Gamers

Adriana Molano Rojas
Cristhian Herrera Quintero
Eliana Álvarez Ríos
Felipe Rocha Gutiérrez
Jonatan Urrego Acero
Laura Ayala Martínez
Maye Rodríguez Moreno
Autores

Colombia Digital

Corporación
Colombia Digital
www.colombiadigital.net

Adriana
Molano Rojas
Editora

Rafael Orduz
Director Ejecutivo

Maye Rodríguez Moreno
Diseño y diagramación

978-958-57829-4-5 ISBN

Se autoriza la libre consulta, descarga y distribución total o parcial de esta obra, con fines no comerciales, sin obras derivadas y con referencia explícita del autor.

Todas las gráficas corresponden a desarrollos propios de la Corporación Colombia Digital y se rigen bajo los mismos principios de derechos de autor que la obra completa, excepto en los casos que se señala la fuente original de la que fueron tomados los contenidos.

Junio 2013
Bogotá - Colombia

Prólogo

La Corporación Colombia Digital - CCD - tiene como objetivo promover el uso y apropiación de las nuevas tecnologías - TIC -, en diferentes sectores de la vida económica, social y cultural de Iberoamérica.

El ocio y el entretenimiento constituyen ámbitos intrínsecos al desarrollo de la humanidad, es por ello que en el marco de los universos digitales se han creado formas de organización, particularmente en escenarios virtuales, que comparten formas de ver el mundo y de construir interacciones con él, permitiendo a sus integrantes profundizar en su conocimiento y apego hacia ciertos temas; estas son las Comunidades Digitales.

'Comunidades Digitales: Geeks y Gamers', trata sobre dos grupos que por su estrecha relación con las TIC se convierten en referentes clave de cómo la sociedad contemporánea no solo aprovecha la tecnología para mejorar sus procesos, sino que también destina sus recursos hacia el entretenimiento, actividad que sustenta una industria multimillonaria.

Los 'geeks' son apasionados de múltiples intereses, que usan la tecnología como herramienta para aumentar y compartir sus conocimientos; los 'gamers' son videojugadores que pueden disfrutar desde una partida esporádica hasta convertirse en ciberatletas consagrados por alcanzar metas en los universos digitales. Los dos grupos hacen parte de las Comunidades Digitales y en esta publicación nos acercamos a ellos.

El presente Cuaderno Digital es el primero editado por la Corporación Colombia Digital, y es el resultado de un proceso de identificación, caracterización y análisis de los grupos sociales, a partir de la experiencia personal y un acercamiento conceptual desarrollado por nuestro equipo web, integrado por profesionales de las ciencias sociales, humanas y la ingeniería, con el ánimo de ofrecer un compilado de información que permita a quienes se relacionan con los geeks y gamers, poder comprender sus entornos y aprovechar sus talentos.

Esperamos que disfrute el contenido de esta publicación y la comparta para construir entre todos nuestra Colombia Digital.

Corporación Colombia Digital
Dirección - Junio de 2013

Tabla de contenido

Geeks Página		Gamers Página
6	**Introducción**	6
8	**¿De dónde vienen y para dónde van?**	36
11	Línea de tiempo	40
12	**¿Cómo se clasifican?**	41
15	**¿Cómo identificarlos?**	43
16	Lo que se sabe de ellos	44
17	Lenguaje y comunicación	45
19	Lugares de encuentro y comunidades	46
21	Dispositivos imprescindibles	48
22	**¿Qué los apasiona?**	50
23	Eventos y celebraciones	51
25	La fama	53
28	Los principios	55
31	**¿Cómo es ser…? (Crónica)**	59
63	**Ecosistemas comunicativos emergentes:** una reflexión acerca de la producción de subjetividades geeks y gamers	63

Introducción

Jóvenes y adultos, hombres y mujeres, fanáticos de la tecnología y con identidades en el universo físico y el virtual conforman las comunidades digitales. Unidos por un interés en común, los miembros de estas comunidades aprovechan el desarrollo de Internet y las tecnologías orientadas hacia la industria del entretenimiento para disfrutar de lo que les apasiona y no temen hacer público sus gustos por los dispositivos y las consolas.

Geeks y gamers, ambos hacen parte de las comunidades digitales, entendidas así porque sus integrantes, aún de forma implícita, comparten costumbres, principios, incluso lenguajes y formas de expresión que les permiten compartir su visión del mundo y reinar en los terrenos digitales.

Los geeks, fanáticos de la tecnología, combinan su gran capacidad intelectual y el conocimiento técnico con el disfrute de su fuente de diversión, usando la web y todo tipo de dispositivos para acceder a la mayor cantidad de información posible sobre la 'cultura pop' y sus referentes on-line, para luego compartirla a través de redes sociales y foros virtuales.

Los gamers, amantes de los videojuegos, aprovechan la comodidad de sus hogares, con consolas propias y gran variedad de opciones de juego, la mayoría de ellas conectadas con Internet, donde además de encontrar orientaciones para alcanzar sus objetivos, pueden disfrutar en paralelo del gozo de la competencia y la solidaridad.

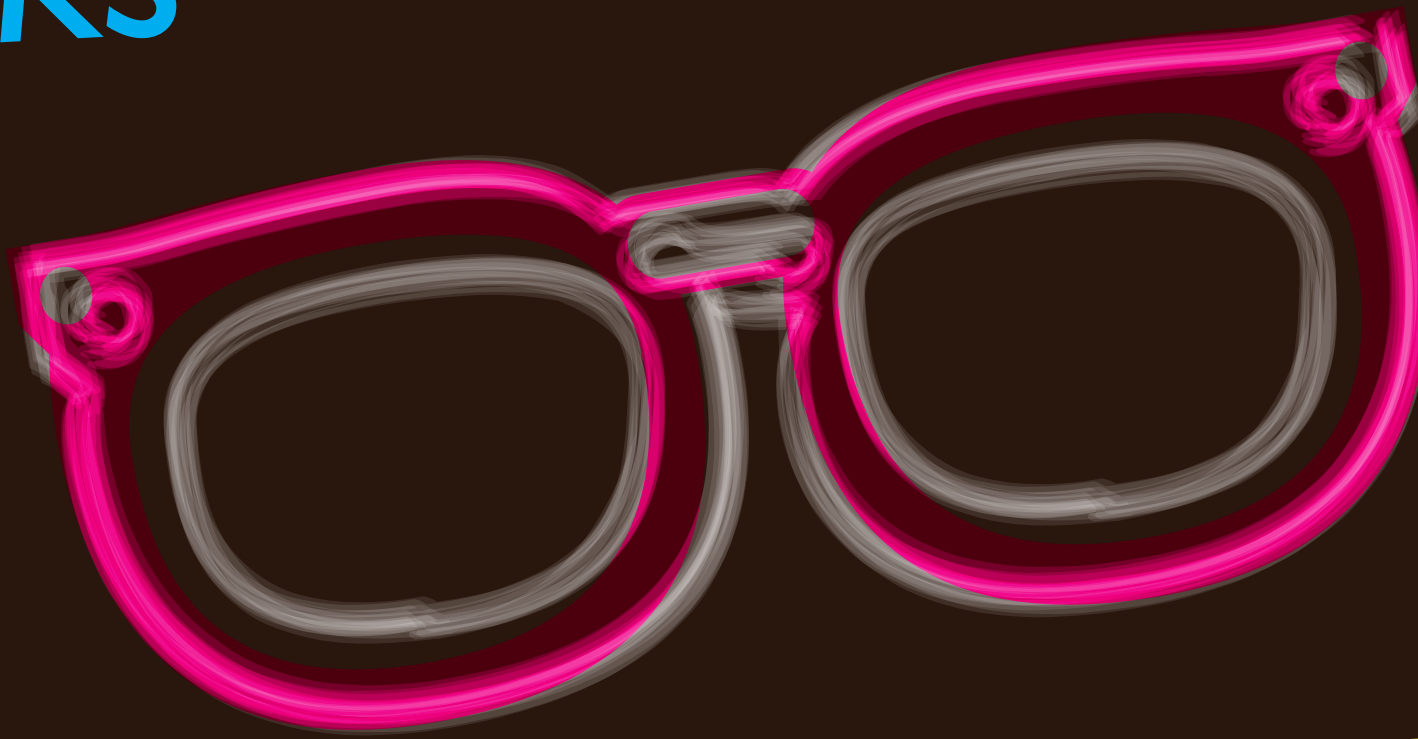
La historia del entretenimiento es tan antigua como la humanidad, y en un proceso de adaptación al entorno y sus recursos, los actuales geeks y gamers han sabido tomar lo mejor de las TIC y las industrias del entretenimiento y los contenidos digitales, impulsando vo sólo más y mejores desarrollos sino también transformaciones significativas en la forma en que son vistos por la sociedad.

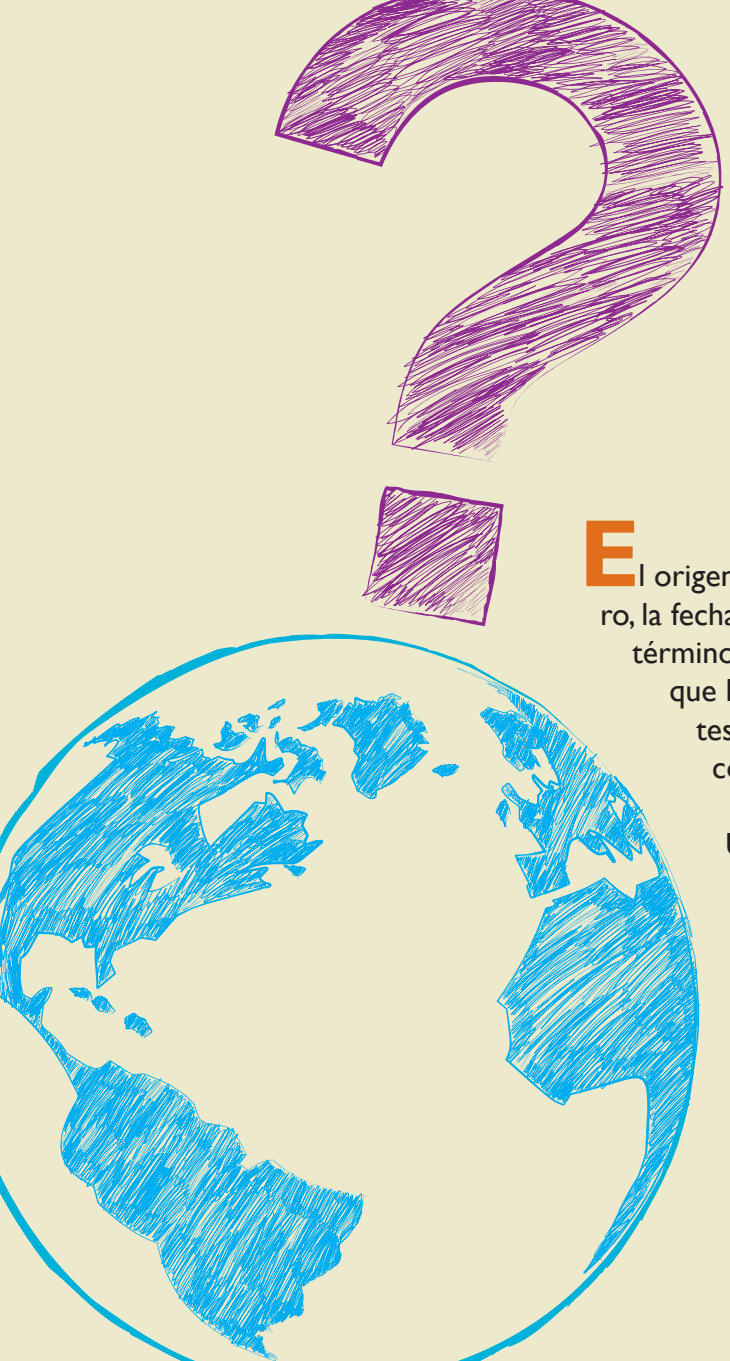
Padres, educadores, empresarios, investigadores y todos los interesados en conocer quiénes son aquellos que viven detrás de las pantallas y entender sus formas de interacción, en 'Comunidades digitales: geeks y gamers' podrán encontrar una primera caracterización sobre sus integrantes y sus formas particulares de disfrutar de la tecnología.

Reinan en el mundo digital, parecen saberlo todo sobre la mayoría de aparatos, conocen las últimas novedades y tienen claro qué les gusta y qué no. Geeks y gamers lideran la transformación de la web y el entretenimiento digital; a ellos les debemos gran parte de los desarrollos actuales y con certeza también algunos cambios políticos, económicos, sociales y culturales.

Comunidades Digitales:

Geeks





Geeks, ¿De dónde vienen y para dónde van?

Por: Jonatan Urrego Acero

El origen del geek es incierto, no existe un registro que señale quién fue el primero, la fecha en que apareció, ni las características propias, y aunque en un principio el término 'geek' se asociaba a los *fenómenos de circo*, el origen y evolución de lo que hoy conocemos bajo este nombre se puede relacionar a múltiples referentes culturales, que combinados, dan como resultado al fanático de la tecnología contemporáneo.

Uno de los primeros referentes de la comunidad geek aparece junto a los aficionados a las nacientes computadoras a mediados de la década de los setenta, quienes contaban con una gran capacidad mental pero tenían una vida social limitada, debido al rechazo que generaba su gran talento académico y técnico, por lo que dedicaban la mayor parte de su tiempo a adquirir conocimiento y profundizar en el que ya tenían.

Ellos fueron conocidos como 'nerds', anglicismo que señala de forma despectiva a aquellos que destacaban por su inteligencia en el mundo de las ideas y su torpeza en la vida práctica. Los 'nerds' resultan ser los antepasados más reconocidos de los geeks.

Como una rama derivada de los nerds, a mediados de la década de los ochenta aparecieron los llamados 'frikis' (denominación que proviene de la palabra 'freak', equivalente a raro o extraño en inglés). Este término se usa para referirse a las personas con apariencia y comportamiento fuera de las convenciones sociales, quienes dedican su tiempo y recursos a ciertas temáticas o hobbies.

Posteriormente, con la creciente tendencia de desarrollo de dispositivos y aplicaciones tecnológicas se empezó a hablar de los frikis tecnológicos, a quienes tiempo después se les denominó 'geeks' por su afinidad y amplio interés en la tecnología e informática.

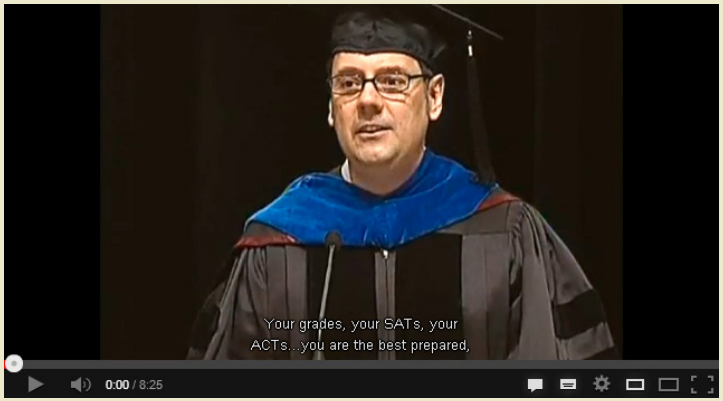
Estos 'geekus prime', o geeks primigenios, como son identificados por la cultura popular, tal como señala *Flowtown*, aparecieron junto a los primeros desarrollos tecnológicos y estaban obsesionados por mejorar y popularizar el uso de dispositivos y sistemas informáticos. Con el tiempo y la adaptación social, aquel tipo de geek que se asemejaba a un 'nerd', empezó a ampliar sus círculos sociales y a tener relaciones activas, tanto en el mundo virtual como en el real, aprovechando que los primeros ordenadores personales ya estaban disponibles.

En la actualidad, la noción de geek se ha ampliado más allá del gusto por los dispositivos y se han generado subcategorías para denominar a los aficionados del cine, de la comida, de la historia e incluso de cómics o películas específicas; sin embargo, el geek por naturaleza mantiene su afinidad por la tecnología, y en los casos en que su interés principal es otro, pone los aparatos e Internet a su servicio para adquirir y circular conocimiento.

El *Jargon File*, diccionario del programador, incluye una definición del geek, en su sentido moderno:

> "Una persona que ha elegido la concentración en vez de la conformidad; alguien que persigue la habilidad (especialmente la habilidad técnica) y la imaginación, la aceptación social no convencional. Los geeks suelen tener un fuerte caso de neofilia. La mayoría de los geeks son hábiles con los ordenadores y el término 'hacker' es de respeto, pero no todos son hackers en sí mismos. Algunos que en realidad son hackers normalmente se llaman a sí mismos geeks, porque ellos piensas respecto a 'hacker' como una etiqueta que debe ser otorgada por otros en lugar de ser auto-impuesta."

Conocidos por su habilidad académica y con la convicción de que la imaginación es el límite, los geeks reflexionan sobre su lugar en el mundo y encuentran, tal como Jim Kakalios, profesor de la Universidad de Minnesota, que "todo lo que se necesita aprender para tener éxito en la universidad y en la vida es ser un nerd y un geek".



Kakalios: *Be geek and nerd.* ***Universidad de Minnesota, 2009.***

En la actualidad, gracias a las capacidades intelectuales de los geeks y su inclusión en la vida económica, social y cultural, no solo se ha transformado la forma de hacer negocios, sino que sus ideas han revolucionado al mundo y han conseguido que la tecnología asuma un papel cada vez más importante en la cotidianidad.

Los geeks son los principales precursores de la revolución tecnológica que se alimenta no solo de conocimientos técnicos sino de la pasión por descubrir y crear nuevas formas de interacción entre la información y las personas.

Pero más allá del campo de la tecnología, los geeks han logrado permear otros aspectos de la vida social y política. Ejemplo de ello es la campaña de Barack Obama a la Presidencia de Estados Unidos en el año 2008, donde expertos en computadoras, redes sociales y todo tipo de interacción mediada por las nuevas tecnologías, apoyaron y construyeron el ejemplo icónico de lo que hoy se conoce como política 2.0.

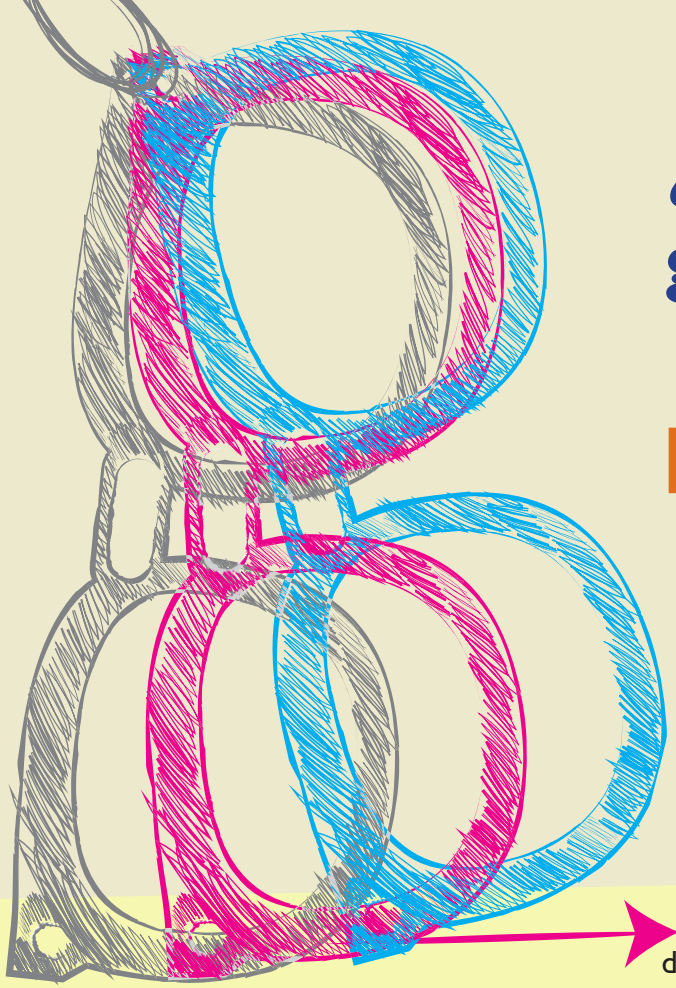
Para los geeks resulta tan importante como el desarrollo tecnológico el poder resolver problemas a través de él. Tal como lo señala Dean Kamen, creador del vehículo 'segway', "sabíamos que la tecnología no era difícil de desarrollar, lo que necesitábamos tener era una actitud clara sobre para qué hacerlo y cómo aplicarla".

Dean Kamen: *America needs a geek overhaul.* ***TED, 2008.***

El campo de acción de los geeks es Internet y gracias a ésta sus principios, cualidades e intereses, se han difundido para configurar mucho más que un 'grupo de nerdos' dedicados a estudiar y programar, constituyendo toda una comunidad digital que cree en la construcción colaborativa del conocimiento y en la libre circulación del mismo.

La línea de tiempo de los geeks (y la tecnología)

- **1834** (23 de diciembre) - Charles Babbage anuncia el motor de análisis, quizás el primer 'ordenador', aunque sería más propio llamarlo calculadora
- **1969** (29 de octubre) - Creación del proyecto ARPANET
- **1975** (4 de abril) - Fundación de Microsoft
- **1985** (15 de marzo) - El primer dominio .com fue registrado: Symbolics.com
- **1989** - Tim Berners-Lee crea la World Wide Web
- **1995** (16 de marzo) - Se anuncia Wiki, la primera semilla del trabajo colaborativo que después daría lugar al nacimiento de la Wikipedia
- **1998** (7 de septiembre) - Google Inc. es fundada
- **2000** – Microsoft lanza la primera tablet; una década después Apple presentaría el primer iPad
- **2001** (23 de octubre) - Aparece en el mercado el primer iPod con 7G de capacidad
- **2004** (mayo) - Mark Zuckerberg crea Facebook para los estudiantes de Harvard, que luego se convertiría en la primera red social en alcanzar mil millones de seguidores
- **2004** - Anonymous, la autodenominada 'legión' de ciberactivistas, empieza a crear su imagen pública y a organizar ataques a sistemas informáticos
- **2005** (23 de abril) - Jawed Karim publicó el primer video en YouTube con imágenes del zoológico de San Diego
- **2010** - WikiLeaks, la iniciativa de Julian Assange para hacer pública información clasificada de los gobiernos y las organizaciones, desata una polémica por las acciones militares de Estados Unidos en Bagdad



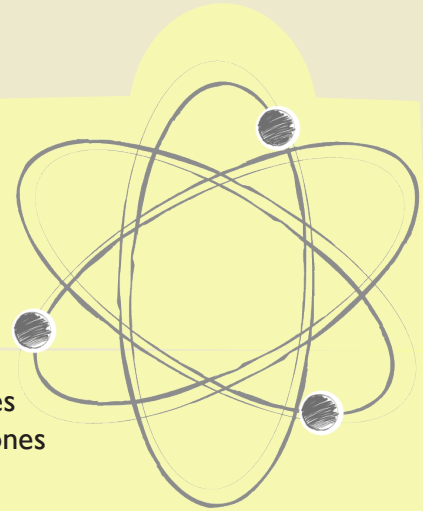
¿Cómo se clasifican los geeks?

Por: Jonatan Urrego Acero

Los geeks son fanáticos, ¿de qué? En principio cualquier fanático que complemente su afición con investigación sobre el tema puede ser considerado un geek. En esta medida, es difícil generar una clasificación de ellos, especialmente porque casi cualquier tema puede tener su propio grupo de seguidores. A continuación presentamos las tres categorías más usadas por los geeks para dividir sus intereses, y dentro de ellas, algunas referencias a ciertos subgrupos, sin que éstas constituyan la totalidad del universo geek.

Según sus intereses:

Geeks académicos: sus fuentes de conocimiento suelen relacionarse con las tradicionales fuentes de investigación académica. Los fanáticos de la literatura, la historia, geografía y todas las ciencias entran en este grupo.



Geeks de la ciencia: idolatran a Stephen Hawking y su propósito en la vida es comprender teóricamente el funcionamiento del universo y eventualmente ofrecer soluciones prácticas a problemas cotidianos.

Geeks de la ciencia ficción: guardan afectos particulares por 'La guerra de las galaxias' o 'Star Trek' (conocidos en este caso como 'trekkies'). Saben que la respuesta a todas preguntas del universo es 42 después de haber leído 'La guía del viajero intergaláctico'.

Geeks de la cultura pop: la cultura de masas, conocida como cultura pop, incluye series de televisión, música, películas, cómics, superhéroes o videojuegos.

Foodies: fanáticos de la comida que disfrutan encontrar y hacer público un nuevo plato o restaurante.

Geeks del cine: son amantes del séptimo arte y aunque conocen gran parte de la producción cinematográfica exhibida recientemente en las salas de cine, suelen ser más selectivos y añoran las producciones de la 'era dorada' del cine.

Coleccionistas: su interés por un tema suele convertirse en una obsesión por coleccionar todo lo relacionado con este, que puede ser desde estampillas hasta figuras de acción de algún superhéroe o película.

Geeks tecnológicos: nuestro centro de atención en este libro son ellos, quienes conocen los últimos lanzamientos y poseen, o por lo menos conocen, el funcionamiento de gran parte de los dispositivos que se encuentran en el mercado. Dominan Internet y suelen participar activamente de comunidades virtuales.

- **Geeks del diseño:** para ellos la tipografía, las capas y las plantillas son sus pasiones; son buenos diseñando y mejores aun aprovechando todo tipo de herramientas digitales que agreguen valor a sus creaciones.
- **Geeks de computadoras:** su mayor interés es saber cómo funciona un equipo y cómo optimizarlo, en algunos casos trabajan como programadores, y tienen claro que gracias al 'código' todo puede resolverse en una 'máquina'.
- **Gamers:** amantes de los juegos de video, a ellos dedicamos una completa parte de este libro.

Para conocer las clasificaciones más populares de los geeks, puede visitar las ilustraciones de Juliana Brion, '*Diagrama de la cultura geek*', y Scott Jonhson, '*The 56 geeks project*'.

¿Cómo identificar a un geek?

Por: Cristhian Herrera Quintero

La expresión geek puede abarcar a toda una serie de apasionados de distintos temas, en este caso nos concentramos en caracterizar a los geeks tecnológicos, aquellos para quienes los dispositivos, las aplicaciones e Internet son fundamentales.

Estos personajes son amantes de la tecnología en todas sus expresiones, no escatiman gastos, ni esfuerzos para hacerse a los aparatos y 'gadgets' más representativos, no solo por fanatismo sino como una herramienta de identificación ante sus pares, que a la vez les permite hacer visibles sus aficiones principales.

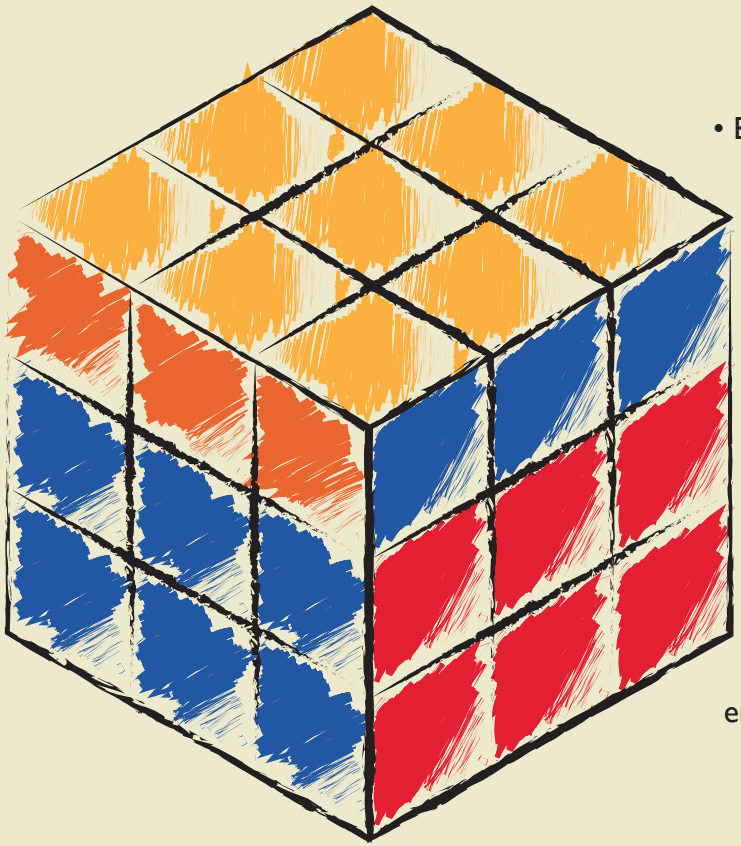
Los geeks pueden llegar a ser compradores compulsivos y generalmente se les asocia con la 'neofilia', conducta en la que la persona siente impulsos, curiosidad y atracción por cualquier objeto nuevo, en este caso, dispositivos recién lanzados y aplicaciones que mejoran su experiencia de uso.

Sus conversaciones suelen incluir una alta dosis de términos tecnológicos y unas cuantas frases sacadas de sus series de televisión favoritas; su participación en temas de actualidad o entretenimiento está atada al último dispositivo que salió al mercado, herramientas nuevas, aplicaciones y cualquier asunto relacionado con innovación tecnológica.

La 2 noticias: Geeks. ***Publicado en YouTube en el canal de Microsiervos.***

Lo que se sabe de ellos

No es fácil caracterizar a un geek, básicamente porque cualquier apasionado por un tema y con el suficiente interés por saberlo todo al respecto puede hacer parte de esta comunidad digital; sin embargo, por su relación con la tecnología y su autoreconocimiento como geeks, estos son algunos de los datos que se tienen sobre ellos:



- El **58%** de la población considera que los geeks son más inteligentes que el promedio
- **51%** de los geeks son considerados 'profesionales exitosos'
- El **87%** de los norteamericanos no se avergüenza de sus características geeks (como hobbies e intereses personales)
- El **60%** de los geeks se estresa más por perder archivos importantes que por terminar una relación (49%) o enfermarse (28%).
- El **70%** de la población (geeks o no geeks) dice que se le dificulta pasar un día sin usar algún dispositivo tecnológico
- El **45%** de los geeks no puede evitar usar sus dispositivos en situaciones inadecuadas como estar manejando un vehículo (45%), en una cita (19%) o en un funeral (5%)

Fuente: Modis. "Geek Pride Dary Suvey 2012 y 2013

Lenguaje y comunicación

Para todo buen geek es clave tener claros sus intereses y conocimientos, y así mismo ser capaz de comunicarlos a otros de una forma tan efectiva como especializada, demostrando no solo su conocimiento sino su pertenencia a esta comunidad.

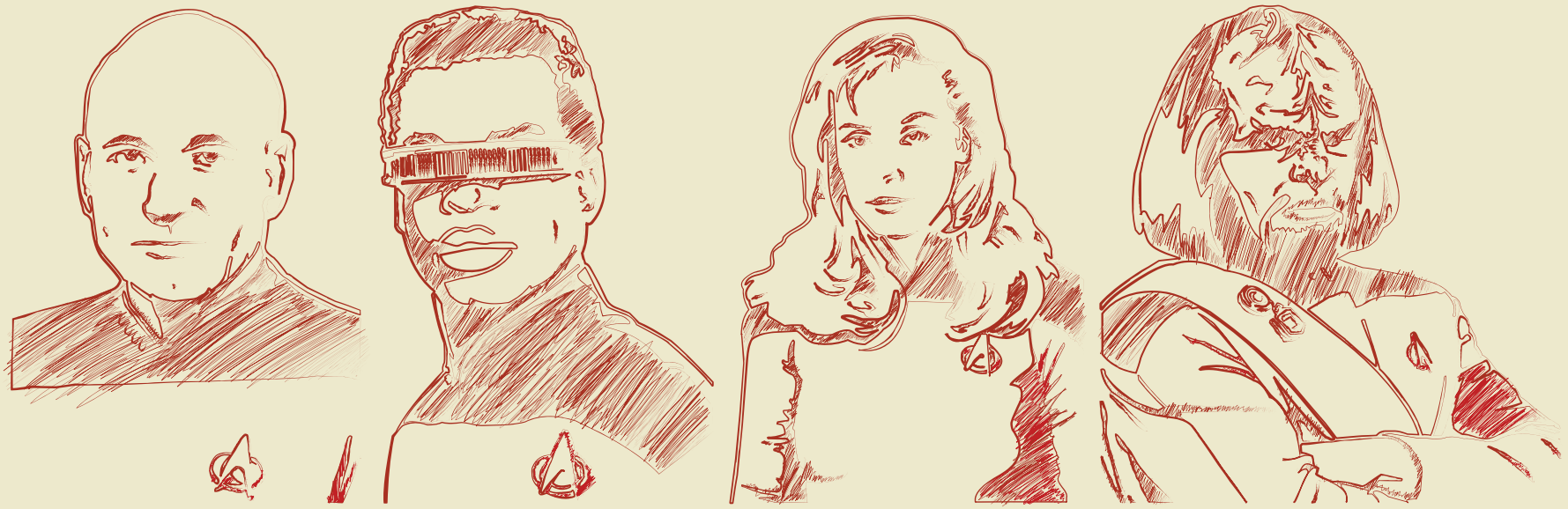
Aunque en general los geeks utilizan lenguaje coloquial, este puede estar saturado de referencias de la cultura pop (series de televisión, películas, cómics, etc.), que pueden dificultar que un simple escucha pueda entender lo que están diciendo.

Para reafirmar el sentido de comunidad, en 1993 Robert Hayden diseñó un intrincado lenguaje, basado en códigos de programación, a través del cual los geeks pudiesen describir la personalidad, apariencia e intereses de otros. Así nació el '*código geek*', que a pesar de no ser de uso cotidiano, refleja la esencia del geek tecnológico.

El código geek permite describir desde la ocupación hasta el tipo de ropa que usa, las características físicas, edad, gusto por las computadoras y capacidad de uso de ellas, posiciones políticas e incluso estilos de vida y preferencias de entretenimiento.

Los geeks se caracterizan por usar siempre un lenguaje específico para cada caso, que puede ir desde comprender varios idiomas y sostener relaciones sociales con hablantes de cada uno de ellos, hasta aprender lenguas antiguas o incluso de ficción, que pueden identificarlos como miembros de un grupo específico, caso particular el de los seguidores de series como Star Trek con la popular lengua *Klingon* (usada por humanoides del universo de la serie).

Respecto de los medios de comunicación, sin lugar a dudas los geeks tecnológicos son asiduos usuarios de redes sociales. Twitter resulta ser una de las herramientas más populares entre ellos, tanto para informarse como para expresar sus opiniones. Las salas de chat, con especial énfasis en los foros de temáticas de su interés, resultan ser los espacios de socialización por excelencia de los geeks.



Lugares de encuentro y comunidades

Es común identificar a los geeks en relación con un grupo preocupado por ahondar y divulgar lo más significativo del tema que les apasiona, casi siempre dando relevancia a los sujetos que integran el colectivo y su relación con el tema específico.

Así, aparecen grupos como los de '*cosplay*' (geeks del cómic y el anime japonés), que se caracterizan físicamente para verse como sus personajes favoritos. Los encuentros Comic Con, o Conferencias del Cómic, son los lugares ideales para que estos fanáticos le muestren a otros su conocimiento, e incluso parecido físico, con sus personajes y series favoritas.

Para los geeks tecnológicos, dado que su pasión está en las pantallas, es apenas lógico que sus lugares de encuentro sean virtuales y no físicos, aunque existen convenciones donde los lenguajes de programación y el desarrollo de aplicaciones resultan ser no solo el eje central sino también la mayor prueba de destreza para hacerse de un nombre dentro de la comunidad. Este es el caso de los Campus Party, eventos donde el código es el rey y los miles de participantes de cada jornada esperan demostrar que ellos son quienes mejor lo dominan.

Considerando que los geeks suelen construir una sólida identidad virtual, que puede o no ser igual a la identidad análoga, espacios como los foros de discusión sobre Star Wars, Star Trek o Matrix, resultan ser los puntos de encuentro ideales.

Es usual que en el territorio virtual, como una herencia de sus antepasados 'nerd', los geeks se muestren más osados, tengan un mayor número de contactos y resulten más comunicativos gracias a la combinación entre conocimiento de un tema y manejo de los códigos de lenguaje apropiados para comunicarse con otros.

Las comunidades virtuales se organizan con fines específicos, generalmente un propósito común que se convierte en la razón de crearlas y sostenerlas en el tiempo, o también para satisfacer ciertas necesidades en función de un rol. Los geeks que crean o se vinculan a estos grupos generalmente esperan no solo recibir información sino que también están dispuestos a compartir sus conocimientos sobre la temática específica. Así, las comunidades virtuales se convierten en espacios de encuentro, interacción y creación de lazos de solidaridad.

Hay varias clases de comunidades virtuales, una de las más comunes para los geeks tecnológicos son las GMUKs (Conversaciones Gráficas Multiusuario, por sus siglas en inglés), o 'habitats', que consisten en espacios virtuales a través de los cuales los usuarios ingresan y se comunican vía chat con otros. Lo particular de estos espacios es que son plataformas diseñadas gráficamente en 2D o 3D y recrean escenarios del mundo real, de manera los usuarios pueden ver y controlar la interacción de sus avatares.

Las comunidades virtuales son de gran importancia para los geeks, al ofrecerles un espacio de creación y expresión de su identidad más amplio en comparación al mundo físico, donde además les es posible mantenerse en contacto con sus pares. Dicha interacción determina quiénes son, incluso en lo real, ya que la consolidación de sus roles en el mundo virtual hace que ciertas características de los avatares permeen los entornos físicos.

Dispositivos imprescindibles

Si la pasión del geek son los 'gadgets' y estar conectado al mundo virtual, es obvio que los aparatos los delaten. Una maleta cargada con todo tipo de cables, adaptadores y dispositivos resulta ser la compañera inseparable del geek tecnológico, en ella todo está siempre listo para ser usado.

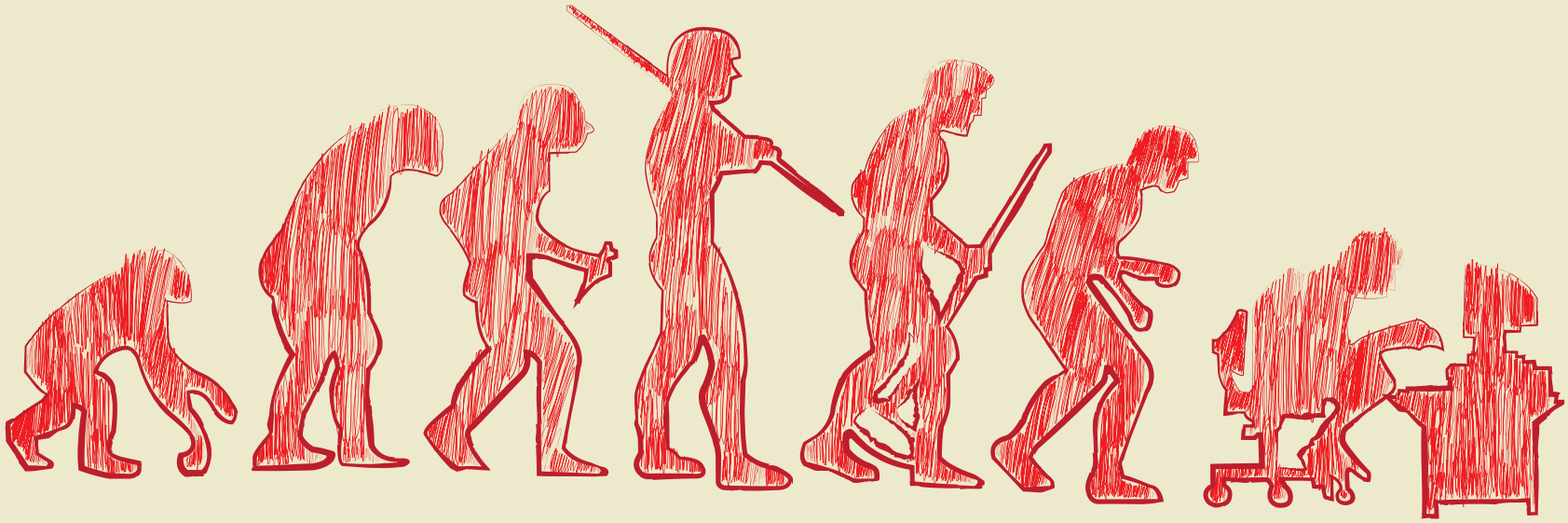
¿Qué apasiona a un geek?

Por: Adriana Molano Rojas

La noción de geek incluye en sí misma la idea de pasión por un tema. Fanáticos de la tecnología, el cine, la televisión, la literatura y hasta la comida o los insectos, un geek es reconocido por llevar al extremo sus gustos y por hacer lo necesario para saberlo todo sobre lo que le interesa.

En el caso de los geeks tecnológicos, los 'gadgets', las aplicaciones y la Internet son el objeto del deseo, que apropian desde la base técnica hasta el acercamiento como usuarios. No es de extrañar que un apasionado de la tecnología tenga entre sus lecturas favoritas blogs y páginas especializadas en los últimos lanzamientos, ni tampoco que conozca un poco de todo respecto al desarrollo de nuevas plataformas o dispositivos.

Eventos y convenciones que les permiten conocer y compartir sus intereses, personajes reales o ficticios que se convirtieron en los ídolos de esta comunidad, e incluso una serie de derechos y deberes hacen parte del universo geek.



Eventos y celebraciones

Las celebraciones hacen parte de la vida de cualquier comunidad y los geeks no son la excepción. Las fechas especiales promueven el encuentro de los miembros de esta comunidad digital, que en este caso puede darse de forma física o virtual; al final todo es cuestión de celebrar algunas de las siguientes festividades:

Marzo 14

Día de Pi. Celebración popular entre matemáticos y profesores, que hace referencia al número Pi (3.1416…), además, coincide con el cumpleaños de Albert Einstein.

Marzo 25

Día de lectura de Tolkien. Evento impulsado por la Sociedad de Tolkien, que busca promover la lectura de las obras del escritor J. R. R. Tolkien. La fecha hace honor a la caída de Sauron en el universo fantástico de 'El Señor de los Anillos'.

Mayo 4

Día de Star Wars. Los seguidores de Star Wars celebran en este día la creación de la saga de películas de George Lucas. La frase oficial de la celebración es 'May the 4th be with you', en alusión a la célebre expresión de los rebeldes en las películas 'May the fource be with you'.
El 25 de mayo también se celebra el Día del Jedi, en conmemoración del lanzamiento del Episodio IV en 1977.

Mayo 10

Día del apaleamiento o día del garrote. Fecha inspirada en el episodio 79 de Los Simpson que trata sobre una celebración compartida por el pueblo de Springfield donde sus habitantes sueltan serpientes para luego cazarlas a golpes.

Mayo 25

Día de la Toalla. Conmemoración por la muerte de Douglas Adams, autor de *'La guía del autoestopista galáctico'*, que constituye un hito en la cultura geek porque a esta se asocia el origen del concepto tal como lo conocemos en la actualidad.

Mayo 25

Día del orgullo friki (Geek pride day). Iniciativa creada a fin de celebrar 'ser diferente' al resto de la humanidad. Los geeks, nerds, freaks o cualquier comunidad relacionada celebran esta fecha, que además coincide con el estreno oficial del Episodio IV de Star Wars: una nueva esperanza.

Julio 26

Día de apreciación al administrador de sistemas.

Esta fecha no es fija, sin embargo se celebra el último viernes de julio y rinde honor al trabajo de los encargados de mantener la web en funcionamiento.

Día del Programador.

No todos los geeks son programadores, pero la mayoría de los programadores son geeks. Se festeja todos los días 256 de cada año, número elegido por ser común para quienes entienden de bytes. Esta celebración es oficial en Rusia.

Sep. 19

Día internacional de hablar como un pirata.

Gracias a Internet se popularizó esta celebración que rinde honor a las historias de corsarios. Es normal que durante ese día en la web se encuentren alusiones permanentes escritas en 'pirata'. La pregunta entonces es, ¿cómo hablaría un pirata?

Los geeks y la fama

Pese a que en un principio los geeks fueron rechazados y tildados de 'perdedores', con el tiempo su situación fue cambiando y pasaron de ser los chicos raros a grandes empresarios, poseedores de capital económico, a convertirse en referentes para otros que esperan transformar el mundo como lo hacen estos geeks tecnológicos:

Bill Gates (1955 -)

Ocupación. Empresario y filántropo

Por qué es ícono geek. Cofundó Microsoft

Qué se le atribuye. Su empresa es la productora del sistema operativo para computadores personales más utilizado el mundo: Microsoft Windows

Una frase memorable: **"Sé amable con los nerds. Hay muchas probabilidades de que termines trabajando para uno de ellos"**

Steve Jobs (1955 – 2011)

Por qué es ícono geek. Cofundó y fue el Presidente Ejecutivo de Apple Inc.

Qué se le atribuye. Apple lanzó el primer ordenador personal en la historia, el Macintosh 128K

Una frase memorable: **"A veces cuando se innova se cometen errores. Es mejor admitirlo rápidamente y continuar con otras innovaciones"**

Larry Page (1973 -) y Sergey Brin (1973 -)

Ocupación. Empresarios estadounidenses

Por qué son íconos geek. Crearon Google Inc.

Qué se les atribuye. Google Inc. es una de las empresas de Internet más importantes del mundo, propietaria de la marca Google que identifica al principal motor de búsqueda en la web

Una frase memorable: **"Queremos que Google sea el otro tercio de tu cerebro", Sergey Brin**

Mark Zuckerberg (1984 -)

Ocupación. Programador y empresario estadounidense

Por qué es ícono geek. Creó Facebook

Qué se le atribuye. Mil millones+ de amigos es la cantidad de contactos que la red social más popular del mundo vincula, generando no solo interacción sino grandes ganancias para su creador

Una frase memorable: **"Creemos que el futuro de la web está lleno de experiencias personalizadas".**

Linus Torvalds (1965 -)

Ocupación. Programador y empresario estadounidense

Por qué es ícono geek. Diseñó Linux

Qué se le atribuye. Ser pionero en el desarrollo de sistemas operativos de uso libre

Una frase memorable: **"Me gustaría decir que sabía que esto iba a pasar, que todo es parte de un plan para dominar el mundo".**

Geeks del mundo (no) real

Aunque estos personajes son producto de la ficción, nada les resta su capacidad para influenciar y ser íconos para cualquier geek.

Sheldon Cooper (Warner)

(Jim Parsons en The Big Bang Theory)

Ocupación. Físico teórico

Una frase memorable: **"Bazinga"**

Batman (DC Comics) / Iron Man (Marvel)

Ocupación. Millonarios que utilizan sus conocimientos y recursos para convertirse en superhéroes

Una frase memorable: **"Soy un genio, millonario, play-boy, filántropo" (Tony Stark sin el traje de Iron Man)**

Dr. Who (BBC)

Ocupación. Extraterrestre viajero del tiempo

Una frase memorable: **"Usted es un hombre inteligente. Lo llamaría genio, pero yo estoy aquí"**

Kevin Flynn (Jeff Bridges en Tron)

Ocupación. Programador

Una frase memorable: **"¿Te apetece ser calculadora de bolsillo?"**

Emmett Brown 'Doc'

(Christopher Lloyd en Back to the future)

Ocupación. Científico

Una frase memorable: **"A todo el mundo le gustan los gatos y los rayos láser, así que la mascota perfecta será un gato láser, mi próximo invento para el futuro"**

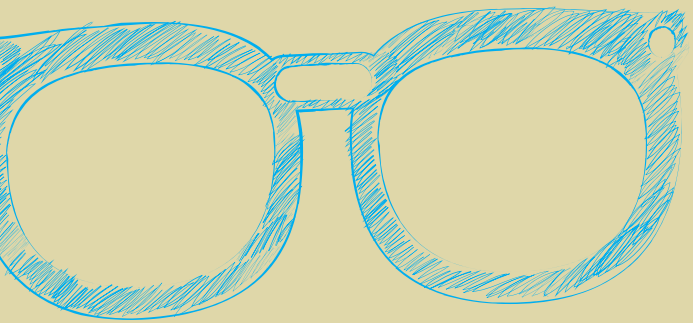
Los principios de los geeks

Las comunidades suelen organizarse a partir de principios y deberes que cada miembro acata y cumple para ser admitido en ella, manteniendo así su equilibrio, fortaleciendo al grupo y blindándolo frente a la presencia de quienes esperan hacerle daño.

La celebración del Día Geek viene acompañada no solo por el regocijo de ser parte de una comunidad, sino que es la fecha en que se divulgan con mayor énfasis los derechos de los geeks del mundo (proclamados por ellos mismos):

Los derechos inalienables del geek

(Original en *Geekout*)



1. El derecho a tratar de ser aún más geek.
2. El derecho a no salir de la casa cuando en ella haya posibilidades de entretenimiento.
3. El derecho a que no le guste el fútbol o cualquier otro deporte.
4. El derecho a asociarse libremente con otros geeks o nerds.
5. El derecho a tener unos pocos y selectos amigos (inevitablemente increíbles).
6. El derecho a tener un montón de conocidos, cada uno más geek que el otro.
7. El derecho a no estar 'en la onda'.
8. El derecho a tener problemas de peso y de visión, o similares.
9. El derecho a mostrar su esencia geek en todo momento.
10. El derecho a dominar el mundo.

¿Cómo es ser un Geek? (Crónica)

Ellos y nosotros: omnívoros digitales

Por: Eliana Álvarez Ríos

Mira su correo electrónico, le llega una notificación por Whatsapp, responde entre risas, ya ni siquiera vuelve a la bandeja de entrada, ahora está navegando en una página española deportiva leyendo sobre las últimas novedades de los clubes europeos.

Blake Márquez no solo es un geek por naturaleza, es también un consumidor de información online. Aquel gusto innato por leer e investigar lo ha llevado a consultar todo tipo de contenidos en Internet, desde Wikipedia hasta diccionarios online, páginas de videojuegos, películas y cualquier tema de su interés. Una cosa lleva a la otra. En su caso, probar y descargar aplicaciones móviles que le resulten útiles para sus tareas diarias: Kmail es una de ellas, un cliente de correo electrónico que le notifica los mensajes entrantes en su cuenta personal y corporativa. Como rito mañanero, una de

las primeras cosas que hace al despertar es revisar su 'smartphone' y mirar los correos, notificaciones o mensajes. Absurdamente, tanto el celular, como el laptop y el smart-TV le funcionan como despertadores simultáneos. El asunto es que los tiene y hasta los usos más básicos le sirven para la resolución de necesidades inmediatas, en este caso reemplazar la fastidiosa alarma del reloj, por aplicaciones incorporadas en los dispositivos.

En adelante su día a día es alimentado por conectividad permanente a Internet. Escuchar música, tomar fotografías, revisar correos electrónicos, redes sociales, responder mensajes instantáneos, comunicarse, comprar online, navegar en Internet, ver videos. Se da el lujo de decir que tiene buenos aparatos tecnológicos que le son de gran utilidad en su cotidianidad y sostiene con total firmeza que es "lo suficientemente inteligente como para no depender de ellos. Todo está en la perspectiva y en cómo se utilizan… Es saber tener control y no apegarme".

Ahí están sus razones. El punto es que su día a día está invadido de una conexión constante a cualquiera de estos. "No me considero un dependiente de ellos"- clavo mis ojos en sus expresiones como intentándole decir otra cosa, logra incomodarse un poco disimulando con una risa tímida, y retoma - "todo depende de la perspectiva y de cómo se usen (los dispositivos). Con la aparición del teléfono se pensó que ya no habría contacto entre las personas, que no se verían cara a cara, lo mismo que con el televisor, que la gente no saldría de sus casas…Lo que busco es utilizar las ventajas que pueda darme la tecnología para potenciar mi vida cotidiana, pero no permito que me abstraiga del todo".

Más allá de entrar en el eterno debate de los usos y excesos, Blake tiene claro que cada cosa va en su lugar: "por ahora el televisor sigue siendo un televisor, el smartphone sigue siendo un smartphone, y así sucesivamente, hay cosas que aunque se puedan hacer con todos los dispositivos, siempre habrá uno por encima de otro, de ahí la necesidad de acceder a diferentes contenidos y darles diversas funcionalidades". En su caso, aunque la versatilidad que le ofrece el smartphone es una gran ventaja, no niega que con el portátil le resulta más cómodo navegar en Internet y tener una rutina de lectura e investigación de sus temas de interés. Casi que se le ha convertido en un hábito dedicar todas las noches al menos dos horas a consultar contenidos online.

Su gusto por el "cacharreo" constante en el ciberespacio le ha proporcionado diversas fuentes de conocimiento, no en el uso diario de dispositivos inteligentes, sino en el provecho que encuentra en cada uno de ellos. "Si tuviera que dejar el smartphone, claramente no estaría conectado todo el tiempo a Internet, pero supongo que todo es un proceso de adaptabilidad y reemplazo". Ese consumismo de información online a través de sus diferentes dispositivos lo convierten en un omnívoro digital. Y aunque a penas descubre lo que significa, no es el único.

De gustos e intereses digitales

"A veces me preocupa la gran dependencia hacia los dispositivos móviles". Diego Chaparro también es un omnívoro digital. Sus aparatejos tecnológicos le dan el poder de hacer cuanta cosa se le pasa por la mente. Desde tener una rutina de ejercicio que no planifica él si no el dispositivo, hasta escuchar (en vez de leer) sus libros favoritos a través de la aplicación Voice Dream.

Ingeniero de Telecomunicaciones y amante de la tecnología, confiesa que desde muy pequeño siempre le llamó la atención todo ese cuento de la informática, "el PC resume en gran medida toda la funcionalidad de la tecnología". Y no en vano, ha encontrado en aquel objeto un gran compañero de trabajo. Actualmente tiene tres computadores con usos definidos; uno para la oficina, otro para juegos y navegación; y el Mac para estudio y cosas personales.

Una tableta, tres ordenadores y un iPod Touch son sus herramientas de uso diario. Y sin embargo, a pesar que cada una de ellas cumple una función específica dentro de su día a día, el iPod Touch les ha robado la mayoría de los espacios. Como despertador inicia su rutina matutina, le sigue la lectura de correos electrónicos o alguna noticia de interés, mientras va camino a la oficina lo acompaña como reproductor de música o audio (en este caso para escuchar los libros de su biblioteca online o podscast). En los breves espacios de su rutina laboral busca desestresarse usando alguna aplicación de juego. En un lunes, martes o día cualquiera, Diego no tiene la necesidad de encender la TV o escuchar la radio para enterarse de lo que está sucediendo. Los usos varían y el intercambio de dispositivos también, tal como dice esa frase cliché: el mundo lo tiene al alcance de la mano.

El apego hacia el iPod tiene que ver con su tamaño y portabilidad, mientras que sacar una tableta en el bus o Transmilenio le resulta demasiado aparatoso, prefiere simplemente la comodidad del evolucionado dispositivo de la manzana, que la visibilidad de la otra "en una ciudad como Bogotá". Diego elige y consume los contenidos que necesita, desde la lectura de archivos, documentos y libros digitales en la tableta, hasta la consulta de foros, blogs y páginas web de interés en el ordenador cuando está trabajando.

Este Ingeniero de Telecomunicaciones no es de los que se desvive por publicar cada pensamiento o estado de ánimo en las redes sociales… "no me gusta subir fotografías, ni menos publicar lo que estoy haciendo o dejé de hacer, solo comparto aquello que me parece interesante". Para él, es suficiente tener tres cuentas, nada de excesos, solo Facebook, Twitter y Google+.

Ahora somos omnívoros digitales

Ya no somos solo usuarios digitales activos, ahora somos omnívoros digitales, porque consumimos grandes cantidades de información a través de los dispositivos móviles que usamos a diario. En el trabajo no solo tenemos contacto con el computador, sino también con el teléfono inteligente, en el

que consultamos actualizaciones, subimos imágenes, damos 'like', compartimos contenidos; o leemos alguna publicación digital en una tableta. Todos ellos varían de acuerdo a los contextos, nos forzamos a ponerlos delante de nosotros por lo extremadamente útiles que nos resultan y en últimas somos absolutos dependientes de ellos.

Blake y Diego son dos usuarios con gustos diferentes pero con un común denominador que los une, ambos son omnívoros digitales porque sus rutinas diarias han sido invadidas por el uso de aparatos tecnológicos (smartphones, smart TV, tabletas, portátiles), que independientemente de sus funcionalidades les proveen un sin número de contenidos que ellos han elegido consumir, no desde los medios tradicionales, sino desde la inmensa autopista de la información y sus artilugios.

Dos historias, dos personajes nada alejados de la realidad, que retratan cómo los dispositivos móviles están cambiando los hábitos de consumo de los individuos en el mundo. Son tendencias digitales que emergen por la novedad que ellas mismas representan, desde el desarrollo de aplicaciones orientadas a todos los públicos, hasta objetos que empiezan a reemplazar las costumbres de los ciudadanos. *Somos omnívoros digitales no solo por el tipo de medios que consumimos, sino por cómo los consumimos,* como dice La Magnética.

¿Hacia dónde vamos?

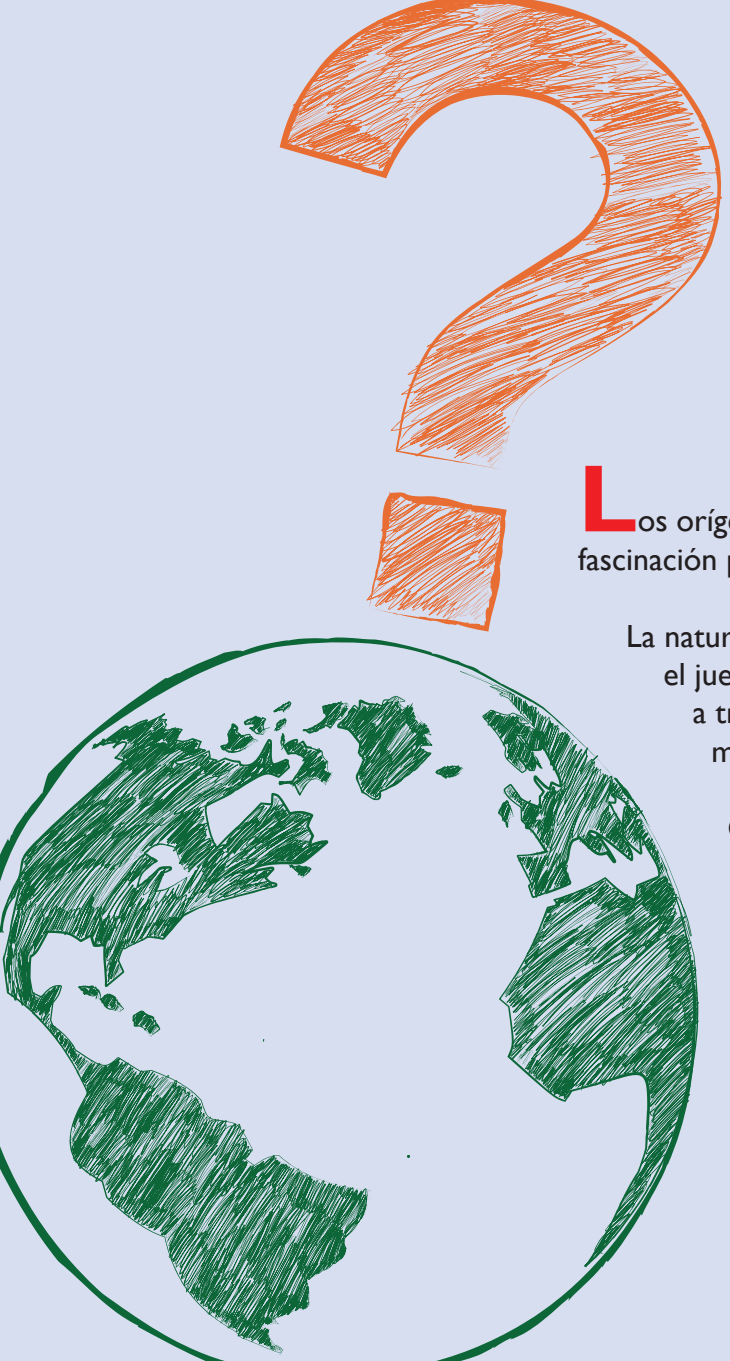
A Latinoamérica le falta mucho terreno por llenar en lo que se refiere al consumo online a través de dispositivos móviles, a penas con un porcentaje de penetración del 5.6%; a diferencia de Estados Unidos (11.6%) y Gran Bretaña (23.4%), según cifras de ComScore.

Igualmente, la consultora resalta la migración que la región (América Latina) está viviendo hacia el consumo móvil, pasando de un 2.7% de marzo de 2012 a un 8.1% en marzo de 2013. Es evidente que el auge y las modas impuestas por estos productos no están dados solo por las apariencias o diseños minimalistas que sorprenden cada vez más, sino por la capacidad de acceso que proporcionan a quienes los usan y se apropian de ellos. El término omnívoros digitales no está enfocado solo en lo que se consume y los medios que se emplean, también explora esa otra parte: la sociología de las tecnologías de la información. Cómo influyen en los comportamientos, hábitos y relaciones de los hombres y mujeres del siglo actual, y cuáles son sus implicaciones socio-culturales.

Diego y Blake somos todos, o algunos. Hoy podemos consumir más conocimiento en un día que lo que cualquier persona en toda su vida durante la Edad Media.

Comunidades Digitales:

Gamers



Gamers, ¿De dónde vienen y para dónde van?

Por: Laura Ayala Martínez

Los orígenes del juego y la lúdica son casi innatos al ser humano, hacen parte de su fascinación por las realidades paralelas y simulaciones.

La naturaleza del juego es seductora pero sobre todo entretenida. De esta manera, el juego no es un tema estrictamente limitado a los niños; son muchos los que a través de éste han encontrado un medio para omitir de forma temporal el mundo real, para aprender o simplemente pasar el tiempo.

Con la aparición de las tecnologías del entretenimiento, esta pasión se vio reforzada. Aquella fascinación innata de los seres humanos por el juego empezó a ser transformada con una serie de dispositivos técnicos y elementos gráficos que agregaron emoción e innovación.

Es así como a mediados de los años setenta y principios de los ochenta aparecen los llamados 'gamers', anglicismo usado para nombrar a los apasionados de los videojuegos. Fueron ellos los primeros visitantes de las salas donde los 'rebeldes' del Silicon Valley experimentaban con sus creaciones y prototipos de consolas. Entornos virtuales y simulaciones se apoderaron de una generación ávida de tecnología y nuevas formas de entretenimiento que se acercaron a pasos agigantados.

La primera generación de gamers se caracterizó por su frenética interacción con las máquinas 'arcades' dispuestas en las salas de juego (oscuras y en algunos casos clandestinas), que se popularizaron a inicios de la década de los ochenta. Sin embargo, tanto padres como políticos no tardaron en tildar estos lugares como 'cuevas de perdición'.

En respuesta, la industria tecnológica desarrolló las primeras consolas caseras y es allí donde se da la verdadera popularización de los videojuegos y el imparable crecimiento (hasta la fecha) de los aficionados y seguidores de este tipo de diversión.

Los nuevos gamers

El gamer es el reflejo de la época en la que nació, la perspectiva de su propia existencia. El arte, la cultura, la guerra, entre otras circunstancias, hacen parte de una construcción colectiva que como resultado moldea las características propias del jugador.

En los últimos diez años nuevos perfiles se han sumado a la creciente comunidad del juego, incluyendo personas que, gracias al avance de la tecnología aplicada a la industria de los videojuegos, no requieren de ser expertos en el uso de una maraña de botones. Usando el Nintendo Wii o el Kinect de Xbox, por ejemplo, igual se puede hacer ejercicio o simular batallas medievales.

Amas de casa, ejecutivos, pero sobre todo amantes de la tecnología, han sido seducidos por los nuevos gráficos, la inclusión de sonido de alta resolución y la posibilidad de interactuar con millones de jugadores alrededor del mundo usando Internet desde sus consolas.

La industria de los videojuegos es enorme, se estima que en 2015 el mercado mundial de videojuegos ascenderá a USD$82 mil millones. Los gamers del mundo invierten tres trillones de horas por semana frente a las pantallas, cifra que va en aumento; y es esta cantidad de tiempo la que ha llevado a discutir qué tan provechosos o perjudiciales pueden llegar a ser los videojuegos.

Algunos padres afirman que, derivado del consumo de juegos, sus hijos han desarrollado problemas para relacionarse con la familia y la sociedad en general. El aislamiento es su principal queja frente a la construcción de una 'vida virtual' que puede llegar a ser muchas veces más significativa para el jugador que la real.

Pero, ¿por qué prefieren su propia 'realidad virtual'? Algunos gamers reconocen sentir mucha más confianza para resolver problemas en un videojuego que al enfrentar los problemas y situaciones del mundo físico. Existe un menor temor a la equivocación y una gran motivación para intentar una y otra vez ciertos retos y dificultades. "Yo sé que puedo", señala Jane McGonigal, diseñadora de juegos, en su presentación para TED 'Los juegos on-line pueden crear un mundo mejor'.

Jane McGonigal: *Gaming can make a better world.* ***TED, 2010.***

Pero la resistencia que algunos adultos, científicos e incluso políticos tienen frente a los gamers y los videojuegos no es novedad y ha ocurrido con otros componentes culturales a través del tiempo; por ejemplo, la aparición del 'rock and roll' en la década de los cincuentas, que al igual que los videojuegos de hoy constituía una nueva forma de arte, fue condenada por fomentar el 'mal comportamiento' de los jóvenes. Sin embargo, ahora la generación de la posguerra ha crecido y el 'rock and roll' es considerado como inofensivo, tal como señaló The Economist en su artículo *"Persiguiendo el sueño: a medida que se extienden los videojuegos, el debate sobre su impacto se intensifica".*

En paralelo, también están quienes afirman que los videojuegos pueden ser determinantes en el desarrollo de habilidades cognitivas y de atención. En este sentido, investigadores de la Universidad Tecnológica de Nanyang en Singapur, publicaron en marzo de 2013 los resultados de su investigación sobre los *juegos de simulación y el aumento en la capacidad cognitiva.* Para el estudio se reunieron 5 grupos de participantes, no gamers, para jugar en dispositivos móviles (iPhone / iPod Touch) durante una hora al día por cinco días a la semana, durante cuatro semanas, con un total de veinte horas de juego que demostraron que:

> "Las mejoras cognitivas no se limitan a la formación y acción dentro del juego, sino que también implican diferentes aspectos de la cognición. Se concluye que la formación de habilidades cognitivas específicas, frecuentes en un videojuego, mejoran el rendimiento en tareas comunes que implican ciertas demandas subyacentes. En conjunto, estos resultados sugieren que muchas de las mejoras cognitivas asociadas a videojuegos tienen que ver con la formación de los sistemas generales cognitivos más amplios, tales como el control de la atención ejecutiva, y que debido a la utilización frecuente de los procesos cognitivos específicos durante el juego, son mejorados en general. Por lo tanto, muchas de estas mejorías pueden atribuirse a efectos de transferencia desde los videojuegos. (Enhancing cognition with video"

games: a multiple game training study. Universidad Tecnológica de Nanyang en Singapur).

En paralelo, otro estudio de la Universidad de Michigan demostró que los videojuegos son una poderosa herramienta para el manejo de las relaciones entre padres e hijos; considerando que la mayoría de los 'nuevos padres' hicieron parte de las primeras generaciones de gamers, los videojuegos pueden llegar a fortalecer los espacios de interacción familiar, así como desarrollar habilidades atencionales y de concentración, tal como señala la neurocientífica Daphne Bavelier, en la charla para TEDx 'El cerebro bajo la influencia de los videojuegos'.

Daphne Bavelier: *Your brain on video games.* ***TEDx, 2012.***

Los comportamientos y actitudes a partir de los videojuegos dependen en gran medida de la edad. En Estados Unidos, por ejemplo, *la mitad de la población juega en computadores o videoconsolas.* La mayoría de los jugadores son menores de 40 años, toda una generación de gamers que comenzó en su niñez ha seguido jugando; su edad promedio es de 30 años y la mayoría de ellos son 'nativos digitales' que crecieron rodeados de tecnología.

Lo interesante es que esta primera generación de gamers ha jugado videojuegos desde la infancia y los consideran una forma de entretenimiento al igual que el cine y la música. De hecho, quienes tienen ahora sus propios hijos, disfrutan de los videojuegos con ellos, creando lo que podríamos llamar gamers por herencia y tradición.

Decir que los jugadores tienen mejores habilidades para realizar ciertas tareas o que, por el contrario, su excesiva dedicación frente a las pantallas puede llegar a perjudicar sus comportamientos, es un asunto que difícilmente tendrá una respuesta concreta. Estudios, casos de análisis y experiencias personales hablarán por sí mismos y darán argumentos para unos y otros.

Lo que sí es cierto es que los avances tecnológicos aplicados a la industria de los videojuegos están transformando la clásica separación análogo / digital, y a través de los juegos es posible experimentar sensaciones tan reales como miedo, orgullo, tristeza, euforia o felicidad, supliendo así todas las necesidades que los seres humanos buscan en sus momentos de ocio.

Habrá gamers para rato y muy probablemente evolucionarán de acuerdo a la tecnología disponible, pero sobre todo, seguirán siendo definidos en relación con las lógicas de entretenimiento de cada sociedad.

La línea de tiempo de los gamers (y los videojuegos)

- **1962** - Spacewar, el primer juego multijugador programado por estudiantes del MIT
- **1971** - Oregon Trail, juego desarrollado por tres estudiantes de la Universidad de Carleton en Minnesota
- **1972** - PONG, primer juego masivo exitoso con gráficos simples y en blanco y negro
- **1975** - Primer juego Arcade con microprocesador incluido (gráficos continuos y fluidos)
- **1980** - Pac Man, desarrollado por Namco - Toru Iwatani, se convirtió en uno de los videojuegos más influyentes de todos los tiempos
- **1982** - Primer juego on-line
- **1983** - Lanzamiento de sistemas de juego de 8Bit; se vendieron 60 millones de unidades
- **1985** - Supermario Bros., desarrollado por Nintendo
- **1990** - Wing Commander, desarrollado por Chris Robert con sofisticados gráficos 3D
- **1996 - 2002** - Nintendo, PlayStation y Xbox presentan sus máquinas de 64-bits
- **1998** - Starcraft, desarrollado por Blizzard Entertainment
- **2001** – HALO, desarrollado por Bungie Studios
- **2004** - Control sin usar controles. Lanzamiento del Kinect, comandos de movimiento y voz
- **2004** - Word Of Warcraft cuenta con alrededor de 10 millones de subscriptores
- **2009 – 2012** Angry Birds alcanza un millón de descargas. Ícono del boom de los juegos para dispositivos móviles
- **2012** - La industria de los videojuegos vendió $14.8 billones de dólares en los Estados Unidos

Para conocer una completa historia de los juegos de vídeo, consulte la infografía "*La evolución de los videojuegos*" de National Geographic Channel.

¿Cómo se clasifican los gamers?

Por: Laura Ayala Martínez

De aquellos jóvenes retraídos y sin mucho contacto social con que se asocia a los primeros videojugadores ya no queda mucho; el prototipo del gamer ha evolucionado y se ha transformado en una variedad de tipos de jugadores, según el tiempo de dedicación o la tecnología usada. A continuación presentamos los más representativos de ellos según las clasificaciones convencionales:

Según el tiempo invertido:

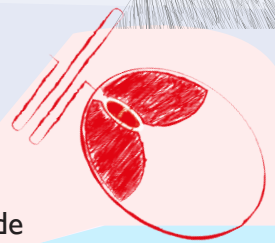
Casual Gamer: este jugador invierte entre 1 y 4 horas por semana. Su principal objetivo es pasar un momento de diversión, escapar del estrés o la rutina. No tiene grandes metas, solo en algunos casos llegan a terminar un juego completo.

El Hardcore Gamer o Gozu: tiene habilidades extraordinarias, generalmente supera al promedio de un 'buen jugador'. Dedica alrededor de 3 horas diarias en la práctica de videojuegos y compite con otros usuarios.

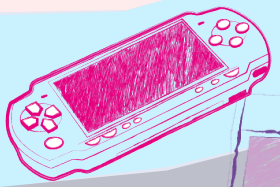
Cheater: usa trampas o claves que alteran el juego para beneficiarse a sí mismo; invierte el tiempo necesario para encontrar la vulnerabilidad del juego. No cuenta con buena reputación ni reconocimiento entre los gamers.

Ciberatleta o Pro-Gamer: los videojuegos son lo más importante en su vida, generalmente obtienen algún tipo de remuneración por ello. Su tiempo de dedicación es 24/7, la mayoría de ellos son 'testers' o probadores de nuevos lanzamientos.

Según las consolas utilizadas:



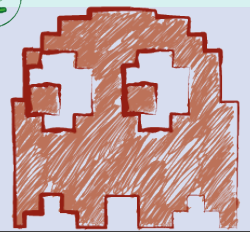
PC Gamers, PCeros o Compuseros: se especializan en videojuegos de computadora. Les apasionan los juegos de rol.



Consoleros: juegan en consolas, pueden tener una afición particular por alguna y poseer varias de ellas: PlayStation (Sonyers), Nintendo (Nintenderos o N-Fans/N-Boy), Xbox (Micros o Xboxers).

Arcaders: se especializan en los videojuegos de máquinas tipo arcades (videojuegos disponibles en salas de juego). Les gusta recibir reconocimiento público.

Movileros: juegan a través de su celular o dispositivos móviles. Son expertos en aplicaciones (Apps) y comparten sus triunfos a través de las redes sociales.



Emugamers: utilizan emuladores de consolas para revivir la emoción proveniente de las versiones originales de sus juegos favoritos.

¿Cómo identificar a un gamer?

Por: Adriana Molano Rojas

Fanáticos de la aventura, los deportes, la estrategia e incluso la simulación, los gamers constituyen una de las comunidades digitales más populares en la actualidad y gracias al interés que ha despertado su forma de relacionarse en el mundo virtual, han logrado ganarse un espacio no solo entre los jugadores tradicionales sino que también empiezan a abrir puertas para que el juego esté presente en otros aspectos de la vida, como la educación y los ámbitos laborales.

Entre los estereotipos y las confusiones sobre quién es y quién no, los gamers no son fáciles de identificar, especialmente porque en la actualidad casi cualquier usuario de consolas, computadores o dispositivos móviles puede ser considerado en mayor o menor grado un gamer.

Disfruta de los juegos por sobre todas las cosas; sabe de ellos, se interesa por las últimas novedades e intenta conseguir los mejores aparatos que estén a su alcance para así tener la mejor experiencia de juego. Así son los gamers, difíciles de caracterizar, pero fáciles de identificar.

Desde el jugador ocasional en redes sociales hasta el ciberatleta contratado por las compañías para probar sus próximos lanzamientos, los gamers tienen en común su espíritu de competencia y compañerismo, el mismo que les permite avanzar ante todo tipo de adversidades en el terreno del juego.

Yo influyo: ¿Eres un gamer?. Publicado en YouTube en el canal de Yoinfluyo.

Lo que se sabe de ellos

Los gamers son fácilmente identificables por su relación con los juegos de video, pero como no todos ocupan la mayor parte de su tiempo frente a las pantallas, las industrias del entretenimiento se han dado a la tarea de encontrar factores en común entre ellos:

- Hombres **(53%)** y mujeres **(47%)**
- Edad promedio **30 años**
- Los mayores compradores de juegos para consolas y computador tienen **35 años**
- El **62%** de los gamers prefieren jugar con otros, de forma física o virtual
- Cada gamer tiene, en promedio, **12 años de experiencia** jugando
- Pueden padecer síndrome del túnel carpiano si es que siguen rutinas de largas horas de juego
- El **42%** de los gamers cree que la compra de juegos para consolas y computador les retribuye el valor del dinero más que al comprar DVD, música o ir a cine

Fuente: The Entertainment Software Association. *"Essential facts about the computer and games industry, 2012".*

Lenguaje y comunicación

Aunque los gamers son personas comunes, que usualmente se comunican con otros sin ningún problema, cuando se trata de hablar sobre videojuegos y otros gamers, aparecen términos comprensibles únicamente por quienes son cercanos al mundo de los juegos, como los presenta *Taringa*:

- **GG:** 'Good game' (buen juego), es usado como gesto de cortesía para expresar respeto por otro jugador.
- **Noob:** describe a alguien que tiene muy poca o nula experiencia en un videojuego y al querer enseñarle sobre el mismo no comprende o no hace caso.
- **Newbie:** parecido a 'noob' pero al contrario de este, sí aprende al enseñarle.
- **GL:** 'Good luck' (buena suerte), habitual al iniciar el juego. También se suele utilizar HF 'Have fun' (diviértete).
- **Lag:** se usa cuando un juego en línea se traba o se carga lentamente debido a problemas de conexión.
- **Pro:** jugador 'profesional' o de muy buen nivel.
- **Owned:** utilizado al ganarle a otro jugador con algún tipo de jugada impresionante.
- **Glitch o Bug:** señala un error de tipo técnico en el juego.
- **Farm o Farmear:** hace referencia a conseguir recursos dentro del juego mediante la excesiva destrucción de objetos u animales neutrales que entregan recompensas.

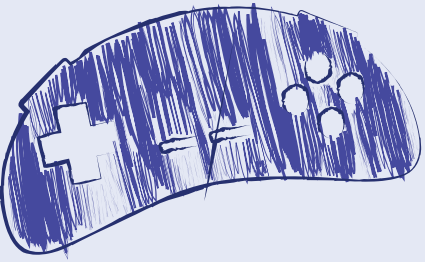
La gran mayoría de consolas cuenta con conexión a Internet, e incluso algunos han creado redes sociales virtuales específicas para usuarios de ciertas marcas (como es el caso de Miiverse de Nintendo). Los sistemas de mensajería instantánea y chat permiten a los jugadores mantenerse en contacto. En casos especiales, como los juegos a través de redes sociales, es común que el jugador deba entrar en contacto con otros usuarios de la red para solicitarles apoyo en la consecución de ciertos objetos.

Lugares de encuentro y comunidades

Los gamers coexisten en dos universos disímiles pero complementarios. Por una parte, el terreno virtual propio del juego constituye el escenario donde cada sujeto puede expresar al máximo su potencial como gamer, donde se representa como quisiera a través de su avatar y lucha por un ideal; en paralelo, en el mundo físico, el jugador busca reconocimiento y por ello invierte la mayor cantidad de sus recursos en convertirse en el ciberatleta que espera ser.

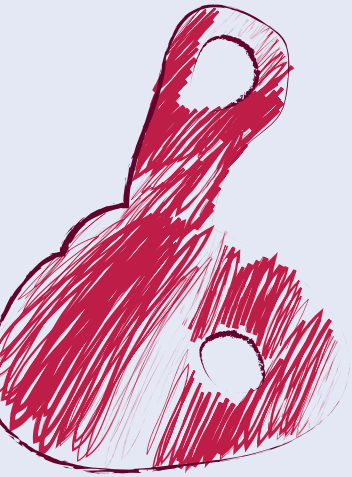
Al ser una comunidad digital, los gamers cuentan con mayores espacios de encuentro e interacción on-line; sin embargo, existe un lugar físico, atado a los orígenes de los videojuegos, que aún hoy sobrevive como punto de encuentro principal de los jugadores: las salas de arcade.

Los salones de 'maquinitas' antes incluían las grandes consolas tipo arcade, ahora suelen tener lo más reciente en dispositivos y juegos. Lo interesante es que a través del encuentro físico se promueven no solo la interacción y reconocimiento entre jugadores, sino también se construye prestigio y capital simbólico, que luego será utilizado en los terrenos del juego.



En el mismo espacio físico, y asociado al espíritu de competencia que anida en todo jugador, las convenciones y campeonatos locales o mundiales de videojuegos se han convertido en la 'meca' de los jugadores, el lugar al que aspiran llegar para demostrar sus capacidades.

Pasando a lo digital, los espacios de interacción de los gamers son mucho más amplios y sofisticados. Desde foros y comunidades virtuales de fanáticos de una serie hasta redes sociales especializadas según el tipo de consola, las posibilidades que abren las nuevas plataformas sociales resultan ser bien aprovechadas por una comunidad que ve en la Internet la oportunidad de ampliar sus conocimientos y demostrar su potencial.



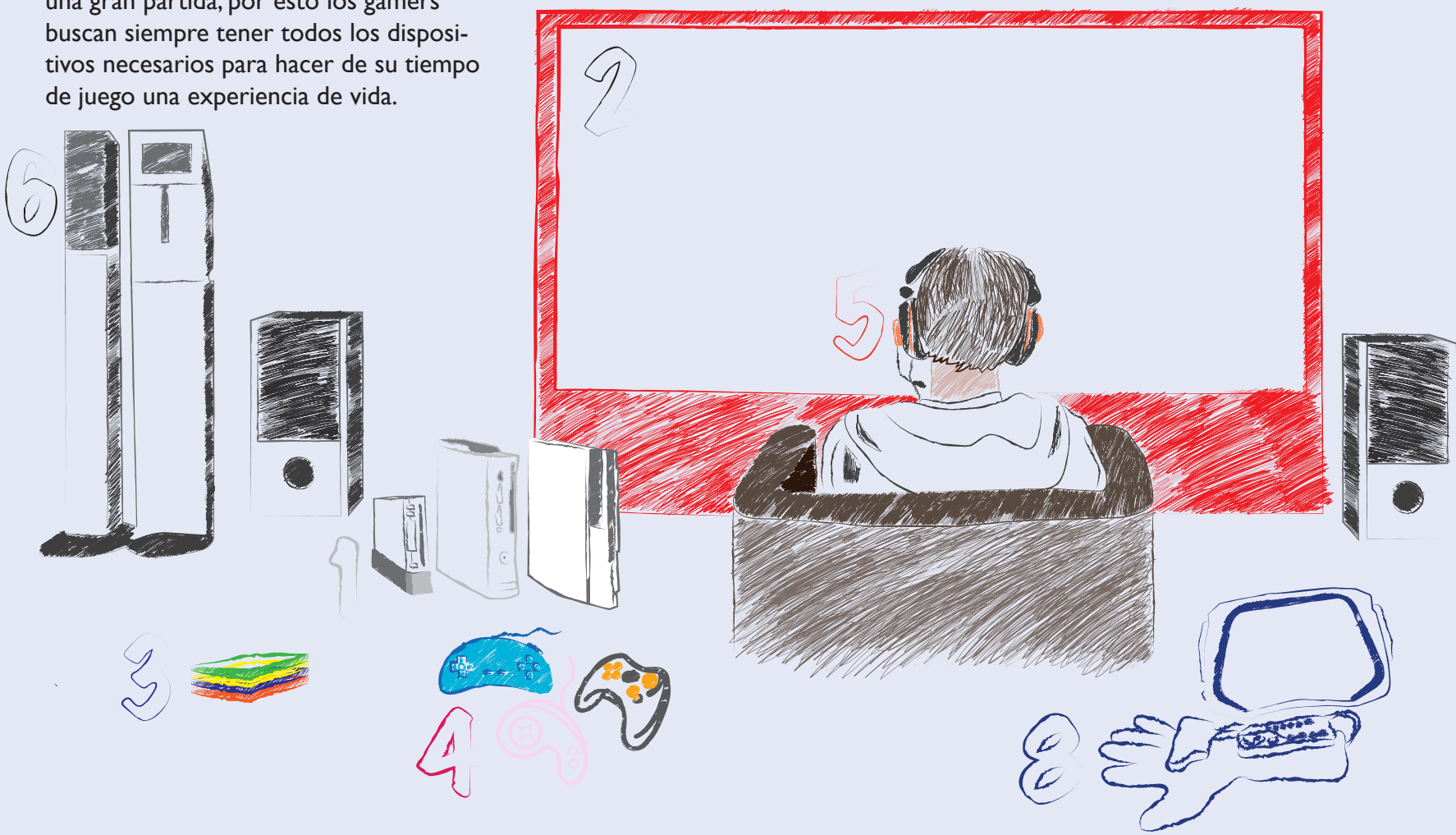
Un fenómeno interesante en este sentido es el desarrollo y masificación de juegos de simulación, que parten del principio de los tradicionales juegos de rol (por cada jugador asume un papel específico dentro del universo del juego), pero donde más allá de ganar ciertas batallas, el beneficio para los jugadores está en poder 'tener una vida' digital.

Los juegos de simulación están inspirados en aspectos de la vida práctica. Existen tres categorías principales entre ellos: construcción, vehículos y vida. En estos el jugador asume la responsabilidad de crear el universo de juego, actuando como un dios, para luego interactuar con él. Los juegos de construcción más populares implican crear ciudades, administrar granjas e incluso parques; los de vehículos son populares por ser usados durante entrenamientos militares (pilotear un avión o un barco); y por último, los juegos de 'vida' ofrecen la posibilidad de que el gamer construya una identidad paralela (que puede o no ajustarse a sus actividades en el mundo físico).

SimCity es tal vez el más popular entre los juegos de simulación, que además de proveer la experiencia de juego ofrece la posibilidad de interactuar y generar comunidades al interior del espacio virtual, dándole la mayor importancia a las relaciones con otros para poder avanzar (y encontrarle sentido al juego).

Dispositivos imprescindibles

Nada mejor que gozar de todas las comodidades para aprovechar al máximo una gran partida, por esto los gamers buscan siempre tener todos los dispositivos necesarios para hacer de su tiempo de juego una experiencia de vida.



1 **Consolas,** cualquiera de ellas o todas ellas, nunca sobran y siempre serán objeto de culto entre los gamers.

2 **Pantallas,** entre más grandes y con mayor definición mucho mejor.

3 **Videojuegos,** desde los clásicos hasta las últimas extensiones, contar con un buen set de juegos puede salvar la vida de un gamer y ayudarle a hacer nuevos amigos.

4 **Controles extra,** siempre es posible que los amigos vengan de visita y no hay mejor plan que compartir el juego con ellos.

5 **Audífonos con micrófono,** ideales para los juegos que incluyen reconocimiento de voz.

6 **Sonido envolvente,** la industria cada vez se esfuerza por mejorar las gráficas y el audio de los juegos, así que mejor disfrutarlos con la más alta resolución.

7 **Computador con gran capacidad gráfica,** para los 'PCeros' un ordenador con gran pocesador y excelente resolución gráfica es el sueño hecho realidad (y mejor si se combina con un mouse con botones especiales para jugar).

8 **Kit de realidad virtual,** para los más avanzados siempre existe la posibilidad de contar con guantes, cascos e incluso sensores corporales que permitan una inmersión total en el juego.

¿Qué apasiona a un gamer?

Por: Maye Rodríguez Moreno

The anime gamer: *Los mejores personajes de videojuegos.*

La pasión de un gamer es vencer los desafíos que cada juego le impone y ello depende de una combinación entre los mejores títulos, lo último en consolas y toda la estrategia de juego. El tiempo es el factor clave para lograr las primeras posiciones y aunque la mayor parte de éste se pasa frente a las pantallas, también hay una parte dedicada a leer sobre videojuegos en publicaciones especializadas, blogs de interés y sitios web de las marcas.

Obtener el mejor puntaje en un juego y ganar el reconocimiento de otros gamers es el 'santo grial' de esta comunidad. La motivación que infunde el llegar a ser los mejores en su especialidad hace que la vida social fuera del juego pase a un segundo plano y que la mayor cantidad de recursos físicos y económicos se dediquen a conseguir su meta: un puntaje perfecto.

Con celebraciones, ídolos y hasta una serie de principios no formalizados pero aceptados por la mayoría de los gamers, el universo de los juegos de vídeo ofrece un sinnúmero de posibilidades de entretenimiento y construcción de la personalidad del jugador.

Eventos y celebraciones

Los gamers celebran no solo sus victorias en los terrenos del juego, también lo hacen en el mundo físico participando de eventos en los que las consolas y los videojuegos son el centro de atención, generando así puntos de encuentro y competencia formal. Aquí están algunos de los eventos más destacados para la comunidad gamer:

Enero

Global Game Jam. Es un evento de creatividad y diseño de videojuegos en el que se tiene oportunidad de desarrollar un prototipo de juego en un tiempo maratónico de 48 horas, permitiendo así demostrar el talento de los participantes, aprender sobre los desarrollos y conocer sobre la industria. Se realiza en eventos nacionales paralelos.

Marzo
(San Francisco, USA)

Game Developers Conference (GDC). Es quizás el más competitivo de todos los eventos pues en este se premia la innovación, el audio, el video, el mejor debut, el mejor juego descargable, el de mejor tecnología, el mejor para móviles, entre otras tantas categorías, todo ello para desarrolladores independientes.

Junio
(Los Angeles, USA)

Electronic Entertainment Expo (E3). Es la convención que permite a los gamers presenciar los lanzamientos, demostraciones y actualizaciones de las consolas, los juegos, las dinámicas y la tecnología que se impone.

Julio
(USA)

Spike Video Game Awards. Evento que premia los videojuegos más innovadores y de mayor calidad en todos los campos, evaluando la versatilidad, creatividad y realismo; además, el espacio sirve de plataforma para lanzamientos, premiers y presentación de tráilers de las novedades.

Día del Gamer. En 2008, por iniciativa de varias revistas españolas especializadas en videojuegos, se celebró por primera vez los logros de una industria que mueve más de U$50 billones anuales y el talento de los jugadores.

Noviembre
(California, USA)

Blizzcon. La convención Blizzard es patrocinada por esta firma de desarrolladores, reconocidos por crear 'World of Warcraft'. En el evento no solo se presentan las novedades de la empresa, sino que además se abren espacios de charla con los desarrolladores y artistas de juegos.

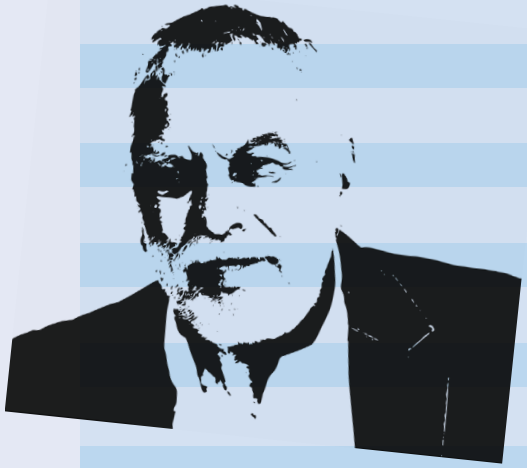
Noviembre
- Diciembre

World Cyber Games. Este evento reúne a los ganadores de títulos nacionales, y constituye la competencia más grande de videojugadores de todo el mundo. Cada año cambia de país sede aunque siempre mantiene el espíritu de fomentar una cultura cibernética sana entre todos los jugadores del mundo.

Los gamers y la fama

Entre los gamers el prestigio se consigue logrando lo imposible. Puntajes perfectos, récords de horas de frente a las pantallas e incluso el diseño de consolas y programas que han llevado la experiencia de juego a un nivel superior, por eso algunos de ellos han logrado ubicarse en el podio de la fama.

Gamers del mundo análogo



Nolan Bushnell (1943 -)

Ocupación. Ingeniero eléctrico

Por qué es ícono gamer. Considerado el padre de los videojuegos, fundó Atari y creó las primeras consolas tipo arcade

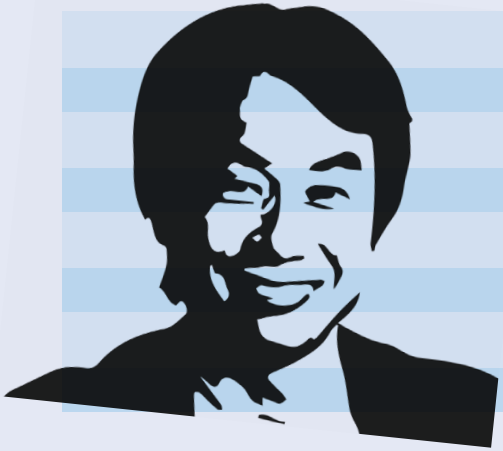
Una frase memorable: **"El ingrediente básico es mover ese trasero y empezar a actuar. Es tan simple como eso. Muchas personas tienen ideas, pero pocas deciden hacer algo al respecto hoy. No mañana. No la próxima semana. Hoy. El verdadero emprendedor no es un soñador, es un hacedor"**

Ralph Baer (1922 -)

Ocupación. Ingeniero e inventor

Por qué es ícono gamer. Creó la primera consola de videojuego para el hogar: Magnavox Odysse o Brown Box (1971)

Una frase memorable: **"Necesito retos"**



Shigeru Miyamoto (1952 -)

Ocupación. Diseñador y productor de videojuegos

Por qué es ícono gamer. Creó a Mario y Donkey Kong, protagonistas de juegos diseñados para Nintendo

Una frase memorable: **"Me gusta crear tendencias, no seguirlas"**

Billy Mitchell (1965 -)

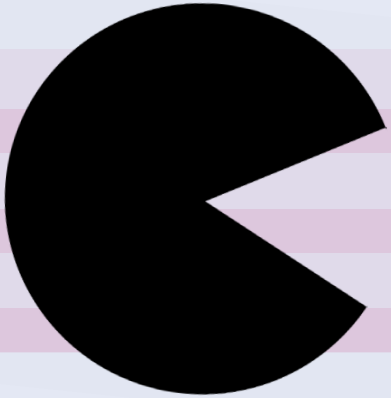
Ocupación. Videojugador

Por qué es ícono gamer. Fue proclamado como el mejor jugador de Pac Man del mundo, al estar frente a la pantalla durante 6 horas seguidas y pasar los 256 niveles del juego obteniendo la puntuación perfecta de 3.333.360

Una frase memorable: **"Probablemente él es el mejor jugador de arcade de todos los tiempos" (Oxford American sobre Mitchell)**

Algunos de los personajes de juegos más queridos por los gamers

No se trata de hacer un conteo ni mucho menos un ranking, sería imposible conseguir que los gamers se pusieran de acuerdo sobre cuál es el mejor, pero lo cierto es que todos parecen haber disfrutado de la diversión que proveen estos personajes.



Pacman (Namco, 1980)

Ocupación. Comegalletas

Curiosidad. Fue el primer personaje en la historia de los videojuegos, antes de él existía interacción con objetos pero no a través de personajes

Mario (Nintendo, 1981)

Ocupación. Fontanero

Curiosidad. La primera aparición de Mario no fue en su juego sino en Donkey Kong, donde era un carpintero

Link (Nintendo, 1986)

Ocupación. Joven guerrero en The Legend of Zelda

Curiosidad. Su nombre es 'Link' (que en español equivale a 'vínculo'), porque fue creado para crear un enlace con el jugador, por eso no habla ni tiene personalidad propia

Sonic (Sega, 1990)

Ocupación. Erizo azul, humanoide, capaz de correr a grandes velocidades

Curiosidad. En el diseño original Sonic era color verde turquesa, tenía colmillos y una novia llamada 'Madonna' (que casualmente era estrella de rock)

Lara Croft (Eidos, 1996)

Ocupación. Arqueóloga

Curiosidad. Inicialmente el personaje fue pensado como un hombre, pero llamó más la atención que fuese una mujer astuta, con habilidades físicas y un cuerpo ajustado por los diseñadores para tener el 150% de las proporciones convencionales

Los principios de los gamers

Todas las formas de organización social siguen ciertos principios que permiten la identificación de los sujetos con el grupo y constituyen una normativa tácita sobre las relaciones y la jerarquía.

Los gamers no son la excepción y por eso cuentan con su propio 'código de honor', construido y aceptado de forma colectiva. Aquí está una de las versiones más populares:

Código de Honor del Gamer (Original en *Todos somos jugadores*)

1. Ceder el control al ser vencido, el gamer cederá su control a otro jugador que esté en espera.
2. Aceptar la derrota con dignidad, evitando especialmente agredir a los otros jugadores o a los dispositivos de juego.
3. Respetar la derrota ajena, usar la crítica constructiva y en algunos casos el humor pero nunca la ofensa.
4. No estorbar, cruzarse frente a la pantalla, comentar en exceso el juego, ni de ninguna otra forma que interfiera con el tranquilo desarrollo de cada partida.

¿Cómo es ser un gamer? (Crónica)

Videojuegos sin excesos, el gamer fuera del molde

Por: Eliana Álvarez Ríos

¿Cómo se identifica a un gamer?, ¿tienen alguna clase de lenguaje místico?, ¿siguen alguna estética particular al vestirse?, ¿viven abstraídos de la realidad e inmersos en un universo de ficciones?

Antes de conocerlo a él, ese era mi imaginario con respecto a una comunidad que durante los últimos años ha venido desempolvándose gracias a la revolución tecnológica. Los gamers no estaban ausentes, estaban ahí, solo que el resto del mundo parecía desconocerlos.

Él, a simple vista, resulta una persona común y corriente. No revela manías extrañas, tiene las típicas muletillas que usamos al hablar, no se viste como personaje de cómic. Es un tipo cualquiera, de 22 años, estudiante de Ingeniería Industrial. Sin embargo, cuando dejamos de lado la cotidianidad de una ciudad como Bogotá, el caos vehicular, la lluvia, el frío…y vamos a lo suyo, deja de ser el simple joven universitario, que de lejos va y viene.

sume más de 5 horas diarias en un juego, porque como dicen por ahí "el deber llama". En su caso, asistir a la universidad, cumplir con los proyectos académicos y trabajar en RedLife.

Ni casualidad, ni suerte

Han pasado solo 20 minutos desde que empezó el partido de fútbol y ahí, en medio de nuestra conversación, antes de continuar indagando sobre su vida, comprendo esa clase de misticismo extraño que produce ver un partido de fútbol, aunque sea de 'mentira'.

A los dos muchachos que se juegan la vida en noventa minutos resumidos en diez, ni los flashes de la cámara ni mis intervenciones esporádicas los inmutan. Mientras tanto, en medio de los alaridos de los jóvenes y la música del local, buscaba la forma de retener la atención de Mairon, a quien ineludiblemente perdía de a poco.

RedLife es su segunda casa. Es el lugar que reúne gamers, amateurs, geeks, universitarios, jóvenes, ejecutivos, todos ellos buscando un momento de dispersión y entretenimiento a través de Internet, los videojuegos o el deporte. Mairon trabaja allí en el área de atención al cliente "me identifico mucho con lo que hago aquí, porque trabajo en lo que me gusta: los videojuegos; simplemente es ayudar a las personas que vienen a pasar un rato, recomendándoles juegos, consolas, orientarlos…".

Somos generadores de experiencias", dice María Fernanda Delgado, Directora Comercial de RedLife. El lugar rompe con el concepto tradicional de café - Internet. En cuatro pisos, el público puede encontrar una sala de navegación web, área de videojuegos, área de lunch, zona de escalar y zona deportiva. Quizás porque está fuera del molde convencional de lo que se conoce de estos sitios es que Mayron encaja perfectamente en él, sumando a ello, su afición por los videojuegos.

"Cada juego representa una cultura, una ideología, quienes comprenden ese mundo adquieren una personificación del juego, hacen suyo el personaje porque simplemente se sienten identificados". Es otra forma de entender un universo intangible, "por ejemplo, en algunos juegos de lucha muy anime, ciertas personas sienten que un muñeco o avatar los personifica y lo van modificando de acuerdo a sus gustos, asociándolos al argumento del juego. Es una combinación de la vida real y lo que uno construye en ese otro mundo".

Y sí, porque los gamers son una comunidad, son individuos que han encontrado en los videojuegos otra forma de expresión y entretenimiento que va más allá del ocio y la diversión. Se toman su papel en serio, están dispuestos a romper récords, a descifrar mensajes encriptados, a cumplir misiones, a personificar y combatir bajo la piel de personajes irreales.

"Las consolas son lo mío y procuro estar enterado de todo sobre ellas. Últimas actualizaciones, nuevas adquisiciones, lanzamientos", dice Mairon como si estuviera recitando una oración. De acuerdo a su gusto por los videojuegos y

Lo suyo son los videojuegos y punto

Intentaba hablarme, pero su mirada no estaba puesta en mí. La tenía enfocada en un partido de fútbol de FIFA 13 que ni siquiera estaba jugando él, sino un par de universitarios que habían llegado al lugar. Jugaban a viva voz la Champions League, un clásico enfrentamiento entre el Real Madrid y Barcelona F.C., esta vez el mundo entero no estaba paralizado, solo dos muchachos tenían el control de decidir cuál de los equipos resultaría vencedor. Ni la suerte, ni el azar. Madrazos, jugadas fallidas, goles. Y mientras tanto, Mairon Rincón estaba ahí, hablándome, pero también hipnotizado por lo que para mí era un simple partido de fútbol.

Es un confeso jugador. Sus tipos de videojuegos favoritos son los de shooting (disparos) y por supuesto de fútbol: PES2013, FIFA 13, Halo 3 y Call of Duty MW3 están en su lista. Cada uno de ellos con objetivos disímiles, con personajes típicos y atípicos, pero bajo un común denominador: todos son el resultado de un mundo de ficción controlado a través de videoconsolas por sujetos como Mairon: gamers.

Entre el trabajo y el estudio le dedica dos horas diarias a los videojuegos. Juega cuatro veces a la semana. Cuando se trata de encuentros con los amigos, cambian las cervezas por juegos: allí gastan entre 3 y 4 horas compitiendo, haciendo torneos. Él no es un gamer de excesos y aunque suene contradictorio, es un jugador de videojuegos atípico que no con-

el tipo de plataforma que usa permanentemente, él es un consolero, es decir, que su dispositivo de juego favorito son las videoconsolas.

En la Xbox ha encontrado un acercamiento definitivo con esa otra parte de su vida. "Se forma como una especie de familia entre el juego y uno, algún tipo de relación que puede que para otros resulte incomprensible". Ahora está frente a una pantalla de 42 pulgadas jugando Halo. Allí pareciera estar abstraído de la realidad, pero no. Sí, es un gamer, pero no un gamer enceguecido que traspasa los límites. "El exceso va atado a la disponibilidad de tiempo que tiene el gamer; cada persona pone su límite".

Dispara, mueve el control con tranquilidad, se mantiene sereno, fija su objetivo, se escucha una potente detonación, su avatar intenta buscar algún refugio, le dan indicaciones, gira a la derecha y continúa disparando. Solo han pasado unos diez minutos desde que empezó a jugar. En definitiva, lo suyo son los videojuegos. Yo, con conocimientos básicos sobre el uso de la consola y algo de la historia del juego, apenas visualizo las maromas que hace su avatar para esquivar las balas, saltar, correr, esconderse, y entiendo perfectamente que la práctica hace al maestro.

De rivalidades y aciertos intelectuales

"Ese tipo de rivalidades se da por el reconocimiento de marca y por su tradición en el mercado... claramente si un gamer quiere jugar 'Halo' deberá hacerlo en la Xbox, porque es de Microsoft y solo lo encontrará en esa consola". Se refiere a la competencia que existe en el mercado entre las consolas y es evidente que las dos marcas que llevan la bandera son Xbox y PlayStation (Sony).

Intuyo que sus conocimientos en el área vienen de la experiencia sumada a estar estudiando una profesión un tanto afín con este mercado; confío, y él parece hacerlo también, en que distingue entre lo bueno y malo de cada una de ellas. Mientras divide su vida entre los videojuegos, el trabajo y la universidad, tiene claro que haber escogido la Ingeniería Industrial como profesión no solo le ha permitido descubrir otras habilidades, sino que también puede aplicar sus conocimientos de gamer en la innovación de las máquinas de procesos y en paralelo interesarse por la gerencia y la administración de modelos programáticos para la educación.

Puede que los gamers tengan un lenguaje especial y pertenezcan a una comunidad de iguales, sin embargo Mairon es ese tipo fuera del molde que ama los videojuegos, llevando una vida común y corriente.

La reinvención del café-Internet

RedLife nació bajo el supuesto de ¿cómo sería el café-Internet del futuro? Y se hizo realidad la idea hace aproximadamente un año, cuando un grupo de jóvenes amigos se reunieron para crear un negocio innovador y rentable. Hoy, este poco convencional café-Internet se ha convertido en plataforma de activación de marcas, encuentros deportivos, de entretenimiento digital, convocatorias, diversión y ocio.

Aunque inicialmente su target estaba orientado a un público entre los 14 y 28 años, a medida que han evolucionado en el concepto, personas que no pertenecen a ese rango de edad también visitan el lugar, buscando un momento de esparcimiento entre los videojuegos, sala de lounge o el café-bar. María Fernanda Delgado sostiene que uno de los plus de RedLife es que no está atado a ningún estrato socioeconómico.

En Chapinero (Bogotá) este café-Internet es punto de encuentro de gamers y geeks, que como Mairon encuentran un espacio para competir y ganar a través de las consolas.

Ecosistemas comunicativos emergentes: una reflexión acerca de la producción de subjetividades geeks y gamers

Por: Felipe Rocha Gutiérrez

"Comunidades Digitales: Geeks y Gamers" incluye un artículo especializado que parte del análisis histórico y teórico de estos grupos desde la relación entretenimiento – tecnología.

El artículo a continuación ofrece un panorama analítico sobre las transformaciones que las tecnologías del ocio y el entretenimiento han generado en el mundo contemporáneo y cómo estás enmarcan las relaciones de geeks y gamers.

En este artículo se desarrolla una breve reflexión alrededor del concepto de técnica/tecnología y las asociaciones con las prácticas de entretenimiento a partir de algunas de sus articulaciones históricas. A continuación se caracterizan algunos de los marcos analíticos y teóricos más representativos a partir de los cuales estas figuras de la cultura popular, originalmente norteamericana, cobran especial relevancia e interés para la academia en cuanto objeto de estudio. Finamente se señalan algunas elaboraciones conceptuales que se han desarrollado desde algunas vertientes de los estudios sociales y culturales sobre estas comunidades digitales.

Una breve historia del entretenimiento

Tomando en consideración que tanto la figura del *geek* como la del *gamer* son construcciones identitarias en las que los modos de relación que se establecen con la tecnología resultan fundamentales y decisivos, valdría la pena orientar la revisión hacia las formas en que se han presentado algunas prácticas de entretenimiento vinculado a las posibilidades tecnológicas propias de cada época.

A modo de contextualización sobre el lugar de la técnica en la experiencia de gozo individual y colectivo, resulta entonces importante hacer un breve recuento de aquello que hoy reconocemos bajo la rúbrica de *entretenimiento.*
Lo que hoy reconocemos como *entretenimiento* y las experiencias de gozo colectivo derivan de las prácticas escénicas o artísticas/dramáticas. Estas prácticas teatrales, que tenían por objeto suscitar en los participantes una experiencia de gozo o estética, implicaban ya la incursión 'técnica' de máscaras y disfraces (Caillois,1996).

Estos eventos contaban con un evidente componente de disfrute y lúdica, pues han resultado ser no solo en Occidente, sino en buena parte de Oriente, formas de expresión asociadas germinalmente a lo colectivo y lo público.

La relación que se establece en la antigüedad – particularmente en la Grecia Helénica, siglo VI antes de Cristo — entre teatro y entretenimiento, resulta evidente en la medida en que el espectador se veía involucrado directamente de este ritual. Aquí los espectadores buscaban participar, ingresar a otros mundos 'fantásticos'; no se trataba solo de asistir a un evento de cierto valor estético.

Este tipo de espectáculo demandaba también el concurso de ciertos objetos técnicos que apoyaban los efectos cómicos o dramáticos de la obra, y servían de operador fundamental para generar ese proceso de inmersión fantástica.

Tiempo después, sobre el siglo IV a.C., hay una revolución técnica que se une a los eventos dramáticos y se empiezan a emplear poleas, plataformas móviles, antorchas y placas que permitían generar efectos visuales y sonoros que suscitan nuevas posibilidades expresivas para la dramaturgia. (Tello & Ravassi ,2006)
La experiencia del teatro se transforma nuevamente y genera en el espectador unas posibilidades mucho mayores de *inmersión* en el universo de ficción que proponían los actores.

El vínculo que se generaba entre la representación teatral y los espectadores no era menor. Se producían efectos emocionales, mentales y corporales. Se generaba una experiencia de catarsis en la que el espectador se vinculaba de una manera muy estrecha y visceral con la obra, y se veía embargado por un sentimiento de empatía en el que en alguna medida experimentaba lo que representaba el actor trágico.

De esta manera el teatro se convierte en un espacio de transformación vital en el que los espectadores experimentan transformaciones en su vida a partir de las lecciones y los eventos que han sido representados dramáticamente.

Esta concepción artística y ritual del evento dramático propio de la Grecia Helénica experimenta múltiples transformaciones en su expresión Romana (Ibid). Allí se presentaban muestras teatrales muy semejantes, pero en el marco de unas dinámicas culturales significativamente distintas y que se encuentran mucho más próximas a la forma en la que nos acercamos al entretenimiento en el mundo contemporáneo.

De manera posterior aparecen expresiones más carnavalescas, en España, sobre el siglo XII, que involucran música y danza en el espacio público (Bonilla y Molina, 2006). Durante la jornada de carnaval, que usualmente se extiende a lo largo de varios días, se rompen convenciones sociales, jerarquías y roles. Hay una suerte de abandono de nuestra identidad social y la adopción de una provisoria y menos convencional (Bajtin, 1986). No es necesario ser actor para participar de este proceso de disolución identitaria pues cualquier habitante o visitante de la ciudad puede participar. Aquí radica la potencia popular del carnaval.

Es a partir de estas experiencias carnavalescas que se asoma una posibilidad de gozo colectivo en el que dejamos de lado nuestra *identidad social* y asumimos otra, empezamos a encontrar un placer a partir de ***'ser otro'.***

Las articulaciones históricas que experimenta lo que hoy reconocemos como *entretenimiento* resultan relevantes en la medida que van configurando las formas posibles en que asumimos experiencias de gozo, esparcimiento y distracción, además de las expectativas con las cuáles nos acercamos a estas.

Nuevos modos de relación y usos sociales de la tecnología

Nociones como las de técnica y tecnología han sido recurrentemente empleadas en un sentido muy singular y restringido. Habitualmente pensamos en la tecnología como un conjunto de herramientas y artefactos –con uno u otro nivel de desarrollo o complejidad— de las que nos servimos para llevar a cabo una serie de actividades cotidianas y específicas. Esto, a su vez, implica que imaginemos siempre la tecnología como exterioridad, como una dimensión que no necesariamente nos atraviesa y constituye vitalmente.
No obstante, la tecnología en sentido estricto, es una dimensión que no ha sido marginal en la historia humana. El hombre se ha visto abocado a emprender una modificación práctica de los entornos inmediatos en los que se ha encontrado, que hace alusión no solamente a un conjunto de artefactos y objetos técnicos, sino a una serie de *habilidades, competencias y destrezas* de las que se sirve para construir una 'naturaleza segunda' y habitar en el mundo. Es en suma, aquello que le permite disponer del entorno y someterlo a sus necesidades vitales (Gehler, en Castro Gómez, 2012).

Así las cosas, la técnica/tecnología[1] es asociada a una suerte de inteligencia práctica que nos permite habitar el mundo.

1- A la luz de esta conceptualización se habla específicamente de técnica. No obstante en otros autores no se hace una distinción entre la noción de técnica y tecnología sino que se emplean como sinónimos.

La técnica no sería entonces una dimensión *agregativa,* sino constitutiva de lo humano (Ibid). No resultaría ser dimensión exterior a nuestra forma de habitar el mundo, sino que por el contrario, sería condición de posibilidad para ello.

Esta sería una manera de aproximarnos de un modo muy general al concepto de técnica/tecnología y de la forma en que ésta es concebida en ciertas corrientes de la antropología filosófica y la filosofía de la técnica contemporánea[2].

Si bien damos por sentado que la tecnología es una dimensión constitutiva de lo humano, habría que tomar en consideración que en el transcurso de la historia han aparecido ciertos objetos técnicos que han revolucionado nuestra forma de habitar el mundo y de experimentar el tiempo y el espacio. Por ejemplo, la invención de la locomotora por Richard Trevithick transforma el modo en el que nos transportamos de un lugar a otro y abre el escenario para los procesos de industrialización e intercambio de mercancías a gran escala (Nieto, 2011). Una invención de este tipo tiene efectos a nivel planetario, en la economía mundial, en el trabajo y en nuestra noción del tiempo y espacio, en la medida en que las distancias se acortan y el tiempo empieza a 'valer oro'.

La noción de tiempo ha cambiado significativamente entre nuestros abuelos y nosotros. Un viaje que a principios del siglo XX podría tardar varios días, ahora toma tan solo algunas horas.

Transformación de nuestros ecosistemas comunicativos. Un nuevo *sensorium*

Estas invenciones tecnológicas que han revolucionado nuestra forma de habitar el mundo y de relacionarnos con el otro, se hacen notorias también con la emergencia de aquello que se ha dado en llamar Nuevas Tecnologías o Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
La revolución que han generado las nuevas tecnologías, no se expresa tanto en la cantidad de aparatos que han surgido para nuestro consumo, sino en los nuevos usos sociales que les hemos adjudicado en nuestra cotidianidad y de las formas en las que han impactado nuestra interacción con los otros.

> "Lo que la trama comunicativa de la revolución tecnológica introduce en nuestras sociedades no es tanto una cantidad inusitada de nuevas máquinas sino un

2– Especialmente a partir de la noción de técnica y antropotécnica que nos propone el filósofo alemán Peter Sloterdijk.

nuevo modo de relación entre los procesos simbólicos – que constituyen lo cultural – y las formas de producción y distribución de los bienes y servicios. El nuevo modo de producir, inextricablemente asociado a un nuevo modo de comunicar, convierte al conocimiento en una fuerza productiva directa"
(Barbero).

La emergencia de nuevos objetos técnicos vinculados a los usos sociales que les hemos adjudicado en nuestra cotidianidad, generan transformaciones en diferentes niveles sobre el modo en que accedemos a la información y la manera en que nos relacionamos con otros. Walter Benjamin, filósofo alemán de la segunda mitad del siglo XIX, proponía una noción muy interesante para pensar las transformaciones que generan estos nuevos entornos tecnológicos, conocida como *sensorium*.

Sensorium implica una nueva sensibilidad, un repertorio de percepciones que aparece en virtud de estos nuevos entornos tecnológicos, a su vez que emergen nuevas formas de escritura, de producción de conocimiento, de relación con las imágenes y con lo sonoro.

"El nuevo sensorium tecnológico conecta los cambios en las condiciones del saber con las nuevas maneras del sentir, y de ambos con los nuevos modos de juntarse, esto es con las nuevas figuras de la socialidad"
(Barbero).

La tecnología — o las Tecnologías de la Información y la Comunicación—, hoy no solo nos ubica en un paisaje cultural inundado de artefactos electrónicos, de objetos tecnológicos nuevos, sino que ha transformado significativamente nuestros modos de percepción y nuestro lenguaje. Esta inquietud tan creciente por estos ecosistemas comunicativos y nuestros nuevos repertorios sensoriales aparece vinculada en algunos estudios contemporáneos a la forma de interrogarse por la técnica y las industrias culturales de hoy.

Estas transformaciones, que resultan poco evidentes o visibles en nuestra cotidianidad, son las que definen, por ejemplo que la música que escuchemos en la actualidad cuente con una temporalidad específica. Una canción promedio por ejemplo, dura entre 3 y 5 minutos; este es un fenómeno relativamente reciente, pues antes una pieza musical podía durar 15 o 20 minutos.

Estas transformaciones tienen algunas de sus raíces en lo que denominamos industrias culturales, noción que aparece en la primera mitad del siglo XX[3] en *La dialéctica del Iluminismo* de Max Horkheimer y Theodor Adorno (Szurmuk y McKee, 2009). En "La industria cultural: iluminismo como mistificación de masas" un ensayo contenido en este libro, los autores plantean el modo en que aparecen ciertas expresiones culturales y artísticas en los Estados Unidos donde empiezan a ser producidas un conjunto de expresiones estéticas que se amparan bajo la rúbrica de 'arte masivo'.

Benjamin — amigo de Horkheimer y Adorno —, creía por su parte que estas tecnologías emergentes generarían una especie de democratización del arte en términos de su producción en serie y su recepción, que sería masiva. La radio y el cine se convirtieron en la primera mitad del siglo XX en dos de los enclaves fundamentales a través de los cuales se producirán nuevos fenómenos en términos técnicos, estéticos y comunicativos asociados a la masificación que estos supondrían.

La noción de *industrias culturales* y la perspectiva teórica de Adorno y Horkheimer será la matriz teórica sobre la que se fundamentarán tiempo después los estudios sobre medios en Estados Unidos e Inglaterra. Es entonces para esta época en la que aparece un creciente interés teórico por los usos sociales que se desprenden de tecnologías que transforman de manera radical los modos de producción, consumo estético y narrativo a nivel masivo.

3– Concretamente en 1944 aparece el artículo de Adorno y Horkheimer en el cual se introduce la noción de industrias culturales, y en 1947 es compilado en el libro mencionado.

Comunidades digitales: identidades/ estereotipos. La construcción de la figura *geek* y *gamer*

Como podremos observar, los objetos tecnológicos y ciertos modos de relación con la tecnología es lo que podríamos considerar como eje común entre las figuras del *geek* y del *gamer*.

Las prácticas individuales y colectivas de los *gamers* y *geeks* han permitido la identificación de un conjunto de caracterizaciones en las que se ha producido una suerte de construcción *arquetípica* en la que para ser 'verdadero' *geek* o 'verdadero' *gamer* se debería contar con una serie de requerimientos estéticos, intelectuales, aspiracionales y de relaciones sociales.

Esta especie de identidad arquetípica, se empieza a construir desde múltiples narrativas y construcciones mediáticas. Sin embargo, no son lo mismo.

La figura del geek

Se ha empezado a perfilar teóricamente en los estudios culturales norteamericanos lo geek como una subcultura, que para el caso de este libro denominamos comunidad, en la que el Internet podría funcionar como un anclaje a partir del cual se producen procesos de afiliación y negociación de la identidad social (Williams, 2006).

La expresión *geek,* tiene una historia particular. En sus primeras acepciones, la palabra *geek* contaba con una connotación negativa y se presentaba como sinonímica de nerd y desde luego, era empleada para designar de manera despectiva a individuos que contaban con escasas habilidades sociales, en oposición a una capacidad intelectual más alta de la convencional.

Sin embargo, esta palabra ha experimentado una importante resignificación en los últimos tiempos. De constituir una especie de insulto o forma despectiva para denominar a alguien, asociada a la extrañeza negativa y asocial, se le empieza a adjudicar un sentido mucho más positivo en el que se alude más bien a una especie de individuo que es increíblemente experto en un área o campo específico. (McArthur,2009)

Los usos de la palabra geek, así como los referentes a los cuáles es asociada la misma, se han venido transformando en los últimos años. Esta transformación tan significativa y la resemantización de la expresión pareciera deberse al cambio que se da en el estereotipo norteamericano universitario de geek, asociado al auge de la informática y de nuevas formas de *producción inmaterial*[4]. Ejemplo de ello es el caso de *Facebook* o *Google,* que han sido individualizadas, ubicando a sus creadores en destacadas posiciones sociales, en las que son aceptados, respetados e incluso idealizados a partir de su éxito técnico y laboral[5].

El éxito no resulta exclusivamente asociado a la cantidad de dinero que pueda ganar uno de estos *geeks*, sino de las revoluciones y transformaciones tecnológicas que genera y el impacto que éstas pueden tener en los usuarios cotidianos de la tecnología.

Respecto al 'hábitat natural' de los geeks, hay ciertos espacios y prácticas que se asocian estereotípicamente a lo *geekish*[6], como lo son las convenciones alrededor de la popular franquicia de series *Star Trek*, de libros de *comic*, o los encuentros del colectivo MENSA[7] (McArthur,2009).

Esta asignación identitaria arquetípica de lo *geek* puede hacerse visible en personajes de series de televisión que se han

4- Es lo que se reconoce en el postoperaismo italiano como cognitariado o trabajo inmaterial a partir de autores como Franco Berardi, Antonio Negri y Michel Hardt. En el caso de Franco Berardi se aborda como eje temático el diseño de videojuegos.

5- Como ejemplos icónicos de esta devoción por lo geek se presentan, de una parte a Mark Zuckerberg, creador de la red social Facebook, quien se ha convertido en uno de los hombres más adinerados de Estados Unidos y ha redefinido el uso de las redes sociales. De otra parte y sin este tipo de éxito económico pero con otro tipo de prestigio social, aparecerían Peter Sunde, Friedrik Neij y Gottfrid Svartholm creadores de una organización sueca en contra del copyright que desarrollaron el motor de búsqueda Pirate Bay, quienes luego afrontaron varias demandas por derechos de autor registradas en el documental TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard de 2011.

6- Geekish es una adjetivación de lo geek que emplea McArthur (2009) en su estudio. No es claro si la adjetivación es una conceptualización de su investigación, o si se apropia de esta noción a partir de las narrativas propias de los individuos que se reconocen a sí mismos como geeks..

7- Viene del latín "mesa" y hace alusión a la mesa redonda del Príncipe Arturo. MENSA es una organización británica que tiene como condición de acceso poseer un elevado coeficiente intelectual, certificado a través de pruebas Cattell o Wechsler.

convertido en importantes referentes de la cultura popular y dan cuenta de la resemantización que ha experimentado lo *geek*, pasando de ser un calificativo despectivo a tener una valoración social más positiva.

The Big Bang Theory es una serie norteamericana estrenada en el año 2007 que ha tenido un auge y una popularidad mediática sin precedentes en los últimos años. Es a partir de estas narrativas audiovisuales que resulta posible observar el modo en que es construida esa 'nueva' imagen arquetípica de lo *geek*. Los personajes de la serie son presentados como un grupo de amigos que cuentan con especializaciones, maestrías y doctorados, siendo este nivel de formación académica algo convencional y natural para ellos, de hecho, se presenta casi como una exigencia para poder validar a otro como 'igual'.

Sheldon Cooper, uno de los protagonistas más visibles de la serie, de hecho obtiene su primer doctorado siendo aún adolescente, hecho que usa para recriminar a lo largo de la serie a Wolowitz, otro de los personajes. En un episodio de la serie, el joven Wolowitz cuestiona a Sheldon porque se siente menospreciado por sus continuos comentarios descalificadores. Parafraseando la discusión, Wolowitz reclama "tú siempre has pensado que hago mal mi trabajo", a lo que Cooper amablemente le responde "eso no es así, jamás he pensado que hagas mal tu trabajo, solo creo que lo que haces no sirve para nada". En esta situación, el hecho que Cooper cuente con dos doctorados y una maestría que lo acreditan como Físico Teórico, frente a la única maestría de Wolowitz como Ingeniero Mecánico, resultan ser argumentos válidos para descalificar al otro.

En la serie, que ha tenido altos índices de popularidad, lo geek es construido a partir de ciertas características de vestuario y comportamiento. Se conjuga la idea de científicos superdotados a nivel intelectual, con dificultades para relacionarse socialmente – Raj, astrofísico de origen hindú, sufre de mutismo selectivo con las mujeres; Wolowitz, judío, es acusado de ser acosador y desagradable —, con un uso del lenguaje que podría señalarse como 'rebuscado', especialmente para quienes no se encuentren familiarizados con sus intereses.

Si bien se resaltan algunas características que se construyen como arquetípicas de lo *geek*, asociadas a la torpeza e inhabilidad social, en este caso se destacan preferencialmente características como la gran creatividad y las capacidades intelectuales excepcionales.

En realidad lo *geek*, podría verse más fácilmente caracterizado por una persona o grupo de personas que cuentan con un interés específico y demuestran un compromiso sostenido en relación con temas específicos, casi siempre asociados a la tecnología, convirtiéndose en una persona experta en cierto campo que no necesariamente pasa por lo académico. Pueden ser saberes que se distancian de lo convencional, por ejemplo, se hace alusión a un saber experto sobre la cultura pop, ciertas series de televisión, el cine o la literatura de ciertos autores.

Sin embargo, para esta subcultura digital (McArthur, 2009), llamada comunidad en este contexto, existe un punto de articulación, alrededor del cual se anudaría su posibilidad de construcción identitaria, y es el Internet.

El Internet es un enclave de identidad a partir del cual empiezan a perfilarse ciertas prácticas y códigos que se asociarían a lo geek según plantean algunas aproximaciones académicas en Estados Unidos (Rheinghold, 2000; Williams, 2006; McArthur, 2009) en las que se ubica esta mediación tecnológica como fundamental en su ecosistema vital y comunicativo.

Para un *geek*, según las referencias previas, el Internet no sería solamente un medio a través del cual resulta posible lograr ciertas interacciones, sino un espacio social privilegiado en el que se construye identidad de manera individual y colectiva, se producen sentidos, códigos y rituales que se encuentran mediados por la interacción con el ordenador. Adoptar la Internet como espacio para una subcultura tendría entonces una serie de implicaciones en el nivel de la expresividad comunicativa de sus integrantes. Esto es debido a que cada medio de comunicación cuenta con posibilidades expresivas particulares, en unos casos limitadas, en otros mucho más amplias.

Por ejemplo, no son las mismas posibilidades expresivas las que nos ofrece un chat a través de *Whatsapp*[8] que una conversación vía *Skype*, pues la primera es fundamentalmente escritural, acompañada por emoticones, mientras que en la otra existe la posibilidad de involucrar vídeo y a través de este elementos kinésicos y gestuales como parte del proceso comunicativo.

En el estudio que lleva a cabo MacArthur (2009) en tres meses del año 2006, identifica la importancia de los procesos de autoidentificación en algunas salas chat de alta recurrencia de geeks, en las que los temas eran libres, aunque con una marcada orientación temática hacia la tecnología.

Este proceso de identificación es observado por McArthur a través de conversaciones que se presentan en estos chat en las que los mismos actores participantes se definen como *geeks*. Hacen descripciones de los temas específicos en los que se consideran expertos y narran informalmente el modo en que prefieren establecer interacciones con otros geeks por resultar ser una experiencia mucho más gratificante que la interacción con personas que no comparten sus intereses. Además se asume con naturalidad que sería un deseo convencional querer sobresalir o ser experto en un campo específico y que lo *geek,* ahora, solo podría asumirse como un cumplido.

En los estudios que se han desarrollado al respecto, se identifica un viraje en el modo en que son comprendidos estos procesos de autoidentificación, que ahora no se encuentran tan vinculados a códigos de vestuario particular (Hebdige, 1979) — pese a que sí existirían una serie de marcadores arquetípicos en este nivel, no son los únicos ni son tan determinantes en esta comunidad digital — sino más bien a

8 – Aplicación de mensajería instantánea vía Internet para teléfonos móviles. La aplicación está disponible en formato iOS, Android, Blackberry, Symbian, Windows Phone, y series S. Su compañía desarrolladora tiene sede en Sillicon Valley.

la existencia virtual o digital de estos. Uno de los ejemplos citados por McArthur (2009) es el de la construcción del avatar en diferentes redes sociales, en los que resultaba ser una práctica recurrente el uso de animaciones (.gif) y no de imágenes estáticas (.jpg), que en este caso, aquellos pequeños gestos animados funcionan como un marcador identitario de estos subgrupos.

La figura del gamer

Los gamers son individuos que cuentan también con una muy particular relación con la tecnología, en especial con los videojuegos, entendidos como artefactos técnicos cuyos usos sociales tienen fuertes implicaciones culturales. A propósito de lo anterior, Sedeño señala que "como mecanismo o texto cultural, el videojuego tiene una compleja importancia social, por su naturaleza de medio masivo." (Sedeño, 2010 p.184)

Tal como hemos observado líneas arriba, si asumimos que la Internet es un espacio virtual que ahora cobra relevancia en lo que refiere a procesos de identificación y reconocimiento social en la construcción de subculturas e identidades, podríamos suponer que esto sucede con el mismo vigor – aunque de manera un tanto distinta — en el caso de los videojuegos.

Los videojuegos no son nombrados habitualmente o puestos como punto de referencia con respecto a procesos de mediación y socialización; sin embargo, habría ya una serie de estudios enfocados sobre este punto particular que se encargarían de delinear una serie de competencias y habilidades de orden social y cognitivo, asociadas al uso de los videojuegos. Se habla de competencias relacionadas con incrementar la seguridad personal por la experiencia de control y dominio durante la experiencia de juego, además de interacción con otros de forma no jerárquica (Gómez del castillo, 2007).

Sin embargo uno de los temas más recurrentemente tratados en diferentes perspectivas de la investigación social acerca de los videojuegos, tiene que ver con las posibilidades de inmersión que habilita. Al respecto, cobra una especial relevancia la figura del avatar o del protagonista creado para habitar el territorio del juego. Margaret Morse lo plantearía de la siguiente manera:

> "(...) al menos un cuerpo, ahora en gran parte sedentario, basado en carbono, que se reclina frente a la consola mientras sufre de hambre, corpulencia, enfermedades, envejecimiento y finalmente la muerte. Mientras que el otro cuerpo, un sustituto a base de silicio, secuestrado en reinos inmateriales hechos de datos, tiene superpoderes, aunque sea virtualmente, y es inmortal." 1998, p. 125)

Habría pues, en esta posibilidad de inmersión que habilitan los videojuegos, dos tipos de cuerpos. En adición al cuerpo biológico, aparece entonces un cuerpo hecho de datos como proyección de nuestro cuerpo orgánico, que abre la posibilidad de inmersión en otros mundos y la puesta en escena de capacidades 'sobrehumanas'.

Según Simon (2007) el deseo que se encuentra latente a la hora de abordar un juego virtual es la de escapar – o mejor superar – las limitaciones que son propias a la condición humana, y las vicisitudes y contingencias que la acompañan, sus debilidades, sus tensiones. Con el desarrollo técnico, las experiencias de inmersión son cada vez más fuertes y viscerales en los juegos virtuales.

Estas posibilidades de inmersión estarían suministradas por asuntos de forma y de fondo. De forma, podríamos hacer alusión al dispositivo técnico, sus formas y su 'jugabilidad'. Ya no se trataría solamente de jugar sentado con un comando o frente al computador, sino de emplear el cuerpo para hacerlo. Esto supone una forma de interacción distinta y, en consecuencia, de inmersión diferente. Supone un ambiente virtual en el que el cuerpo cumple con una total relevancia en el desempeño del juego. Sin movimiento corporal no hay desarrollo del juego, ésta aparece como su condición[9].

Los supuestos técnicos que hacen posible nuestro entretenimiento cambian entonces de manera significativa. No en vano, el fenómeno de los videojuegos y los usos sociales que se hacen de estos ha cobrado tanta importancia a nivel académico, desde la perspectiva de su diseño y de sus usos sociales.

Algunos de estos trabajos aparecen ya bajo la categoría de Game Studies y existen publicaciones como *Games and Culture:* a journal of interactive media o International Journal of Computer *Games Technology* (Puente, 2011) que se orientan temáticamente, de manera exclusiva a ello.

Pensando en las cuestiones de fondo que hacen posible la inmersión, aparecen casos como *Second Life*, una plataforma de juego de rol on-line en la que los avatares desarrollan una vida tan completa como lo decida el jugador, incluyendo todo tipo de relaciones sociales, laborales e incluso afectivas, hecho que ha despertado gran interés en los espacios académicos por pensar las identidades virtuales (Ibid).

Desde su aparición como fenómeno tecnológico de entretenimiento, los videojuegos han sido asociados a efectos nocivos, principalmente para los jóvenes. A partir de ciertas perspectivas (Bandura, 1986) se comprendía que los videojuegos generaban una serie de conductas violentas, además de generar individualismo y comportamientos asociales.

Según Puentes (1986), quién se ha aproximado al tema, "(…) estamos asistiendo a la progresiva consolidación de este tipo de tecnologías en nuestro día a día. Por lo tanto, (…) pode-

[9]– Claramente aparecerían como ejemplos de este fenómeno un el kinect para la consola Xbox de Microsoft, o el Nintendo Wii.

mos concluir que el discurso social entorno al usuario del videojuego como un ser solitario y 'adicto' es historia –o en el mejor de los casos – residual." (2011, p.25)

Algunas de las aproximaciones académicas más recientes empiezan a desplazar los términos al interior de los cuáles se aborda el fenómeno. Pese a que "se les sigue atribuyendo un carácter adolescencial y siguen teniendo un carácter identificativo para jóvenes" (Rodríguez en Puentes, 2011 p.3)

Este desplazamiento se encuentra orientado a pensar los ambientes virtuales que suponen los juegos de video a partir de los modos en que estos son usados, sus formas de apropiación, las construcciones identitarias alrededor del juego y las formas de sociabilidad que se ven mediadas por estos dispositivos, perspectiva desprovista de la estigmatización que se observó en un primer momento sobre los videojuegos en los años 80 y 90 pasados.

Es significativa la manera en la que los tiempos de ocio se ven ocupados por el uso de videojuegos y la relación que podría establecerse en clave generacional y de posición social con respecto a este uso del tiempo libre.

El lugar que han tomado los videojuegos en la vida social es innegable. Recientemente la colección de arquitectura y diseño el Museo de Arte Moderno de Nueva York – MOMA — expone catorce[10] piezas de videojuegos por considerarlas ejemplos emblemáticos de diseño e interactividad. La muestra incluyó juegos de alto reconocimiento popular como *Pac Man, Tetris o Sim City.*[11]

Muestras como la referenciada han generado interrogantes alrededor del estatuto artístico de los videojuegos y el previsible cuestionamiento acerca de su validez en un espacio de exposición, pero en cualquier caso, que un conjunto de dispositivos técnicos ingrese a una exposición artística abre la reflexión acerca del lugar social y cultural de estos artefactos tecnológicos.

10- La cifra varía dependiendo de la referencia, se habla de diez a catorce piezas.

11- Ver: http://www.rpp.com.pe/2013-03-02-museo-de-nueva-york-homenajea-a-14-clasicos-de-los-videojuegos-noticia_572221.html --http://www.elmundo.es/elmundo/2012/11/30/navegante/1354290422.html --

A modo de conclusión

Valdría la pena señalar, atendiendo el recorrido realizado a través de diferentes marcos analíticos que se han preocupado en abordar las relaciones contemporáneas entre ciertos objetos tecnológicos y sus usos sociales, que las formas en que investigadores sociales de múltiples disciplinas han abordado el tema de las subculturas, las estrategias de filiación identitaria y de sociabilidad, deben tomar en consideración escenarios como las redes sociales y los videojuegos como un nuevo e importante referente en estos procesos.

Tiempo atrás los enclaves de identidad se relacionaban más con el tipo de música que se escucha o cierta forma de vestirse (Hebdige, 1979); sin embargo, aparecen hoy expresiones individuales y colectivas que adoptan ciertas experiencias tecnológicas como mecanismo para definir su identidad y/o reconocer a sus integrantes como parte de una subcultura, las que aquí denominamos comunidades digitales: *geeks* y *gamers*.

Bibliografía

Bajtin, M. (1986). Problemas de la poética de Dostoievski. México: Fondo de Cultura Económica.

Bandura, Albert. (1982). Teoría del aprendizaje social Madrid: Espasa-Calpe.

Bonilla Molina, D. F. (2006). Payasos en la lavadora de Álex de la Iglesia: De la novela de carnaval a algunos modos de enmascaramiento textual. Bogotá: Trabajo de Grado - PUJ.

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.

Castro Gómez, Santiago. (2012) Dossier. Revista N° 43. Técnicas de poder y formas de vida: otras persoectivas en torno a la biopolítica. Revista de Estudios Sociales universidad de los Andes. Sobre el concepto de antropotécnica en Peter Sloterdijk.

Hebdige, D. (1979). Subculture: The meaning of style. London: Methuen.

Simon, Bart. (2007) Geek Chic: Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod, Games and Culture.

Gómez Del Castillo, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. Revista Iberoamericana de Educación, n° 43, Vol. 6. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). ISSN: 1681¬5653

McArthur, J.A. (2008) Digital Subculture: A Geek Meaning of Style . Journal of Communication Inquiry 33: 58 originally published online 7 October.

Martín Barbero Jesús, "Culturas, tecnicidades, comunicación". Recuperado el 23 de abril de 2013 en el sitio web http://www.oei.es/cultura2/barbero.htm (consultado el 23.04.2013)

Nieto, C.E. (2011) El ferrocarril en Colombia y la búsqueda de un País. Bogotá Colombia, Apuntes, Vol. 24 n° 1.

Puente Bienvenido, Héctor (2011). Las relaciones sociales en los videojuegos en red: usos, práctica e implicaciones en la vida cotidiana. Recuperado del sitio web http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mmccss/material/material-trabajomaster/HectorPuente2011-RelacionesSocialesYVideojuegos.pdf

Rheingold, H. (2000). The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. (Rev. ed.). Cambridge, MA: MIT Press.

Sánchez Rodríguez, (2010). P.A.; Alfageme González, M.B. y Serrano Pastor, F.J. Aspectos sociales de los videojuegos, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC, 9 (1), 43¬52. Recuperado del sitio web http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/

Sedeño, Ana. (2010) Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación España, Comunicar nº 34 v XVII Revista Científica de Educomunicación.

Szurmuk, Mónica y Mckee Irwin, Robert. (2009) Diccionario de estudios culturales latinoamericanos. Instituto Mora. Siglo XXI Editores.

Tello, N., & Ravassi, A. (2006). Historia del teatro desde sus orígenes hasta el siglo XXI. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Era naciente.

Williams, J. P. (2006). Authentic identities: Straightedge subculture, music, and the Internet. Journal of Contemporary Ethnography, 35(2), 173-200.

Autores

Adriana Molano Rojas

Comunicadora Social con especialización en Comunicación y Cultura de FLACSO. Ganadora de premios nacionales de investigación en el ámbito cultural. Ha desarrollado procesos de investigación e implementación de tecnologías en diversas comunidades a nivel nacional. Actualmente se desempeña como Asesora de Comunicaciones y Contenidos de Colombia Digital.

Cristhian Herrera

Comunicador Social y Periodista de la Universidad Central. Ha concentrado su trabajo en administrar comunidades virtuales y gestionar contenidos para redes sociales y plataformas multimedia. Tiene experiencia en producción de radio y audiovisual. Actualmente se desempeña como Community Mananger de Colombia Digital.

Eliana Álvarez Ríos

Comunicadora Social y Periodista con énfasis en Periodismo Político – Económico de la Universidad Autónoma del Caribe. Ha trabajado en medios impresos y digitales en la generación de contenidos. Actualmente se desempeña como Directora de Contenidos de Colombia Digital.

Felipe Rocha Gutiérrez

Comunicador Social con énfasis en Comunicación y Educación, candidato a magíster en Estudios Culturales de la Pontificia Universidad Javeriana. Ha participado de espacios de formación en investigación y tiene experiencia en procesos de divulgación y apropiación social de las TIC. Actualmente trabaja en el Centro de Investigaciones de la Universidad Pedagógica Nacional.

Jonatan Urrego

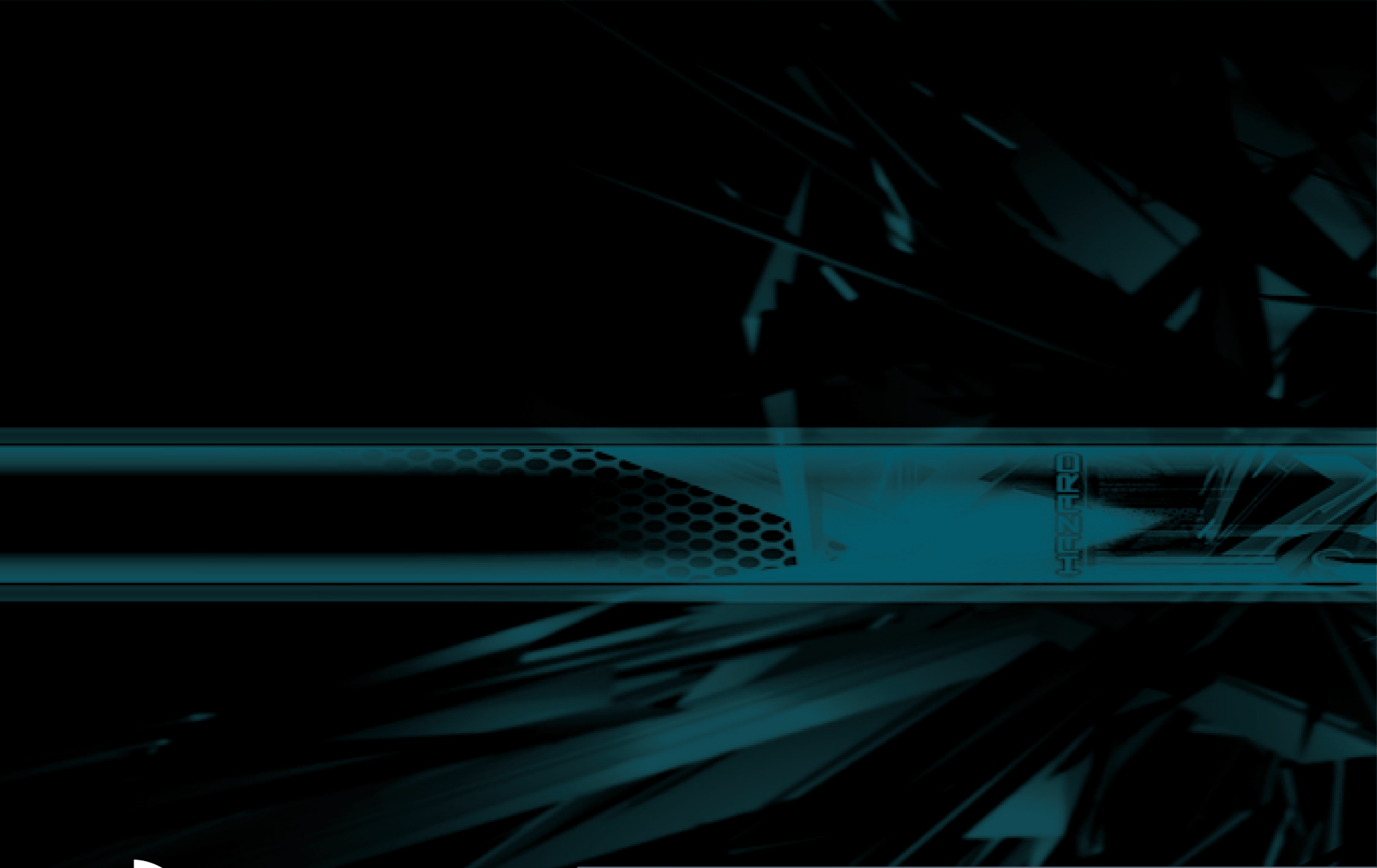
Tecnólogo en Sistemas, candidato al título de Ingeniero de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Ha trabajado en diversas áreas relacionadas a la informática y se ha concentrado en el desarrollo de software orientado a plataformas web. Actualmente se desempeña como Webmaster de Colombia Digital.

Laura Ayala Martínez

Diseñadora gráfica y publicitaria, con cursos de formación en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Se ha desempeñado como coordinadora de proyectos de formación y apropiación de tecnologías en Colombia y Costa Rica. Asesora proyectos de educación y desarrollo social mediados por las TIC. Actualmente tiene a cargo el área de Gestión del Conocimiento de Colombia Digital.

Maye Rodríguez

Diseñadora gráfica y publicitaria, con diplomado en diseño de medios impresos. Ha concentrado su trabajo en la creación de piezas gráficas con énfasis en el desarrollo y gestión de plataformas digitales. Actualmente se desempeña como Diseñadora Web de Colombia Digital.



Colombia Digital

www.colombiadigital.net
Bogotá-Colombia 2013

Esta Publicación la encuentra en la categoría Sociedad de nuestras publicaciones